

STARFIELD
Frische Infos zu Bethesdas Science-Fiction-RPG

DIABLO IMMORTAL
Im Test: Abzocke? F2P-Spaß? Oder etwas dazwischen?



EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA
+ MIT TOP-VOLLVERSION



LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DRY TWICE
Auch im zweiten Teil der Adventure-Reboot-Reihe stolpert Frauenheld Larry Laffer von einem schlüpfrigen Abenteuer ins nächste.

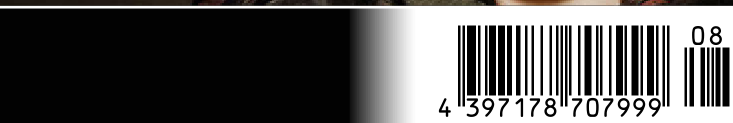
MARVEL'S MIDNIGHT SUNS
Superhelden mal anders: Wir haben die Macher Firaxis besucht und das ambitionierte wie vielversprechende Taktik-RPG mit Marvel-Lizenz ausgiebig gespielt.

A PLAGUE TALE: REQUIEM
Erste handfeste Gameplay-Infos: Wir verraten, was euch im Nachfolger des Stealth-Überraschungshits erwartet!



AUSGABE 360
08/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80; Benelux € 9,40; Italien, Spanien € 10,20





PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
PCGH
PC Games Hardware
STEAM-Adventure
Genug Fps in aktuellen Spielen
So sind Sie sicher bis
RTX 4000
Sockel AM5: Das müssen Sie wissen
Die richtige CPU für Geforce
RTX 3080 (Ti) und RTX 3090 Ti
So funktioniert Sound in Spielen
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de

Endlich wieder Studiobesuche – **zum Start ging es direkt zu Firaxis!**



Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Einmal Superkräfte haben, das wär schon was, oder? Dann könnte man über Spritpreise lachen und einfach zur Arbeit fliegen. Superschnell nach Sylt rennen, um die Urlauber zu ärgern, ohne dafür 9 Euro und 15 Stunden zu investieren. Kriegstreibern aus dem Schatten seinen Fledermaus-Bumerang an den Kopf werfen. Oder per Frostatem einfach mal den nächsten Waldbrand in ein Wintersportgebiet verwandeln. Schöne Spinnereien, aber nicht sonderlich realistisch. In Marvel's Midnight Suns, unserer Coverstory, indes ist es sogar Teil des Spielkonzepts, dass ihr euch einen ganz persönlichen Superhelden aus einem umfangreichen Baukasten zusammenbastelt – und dabei eurer Fantasie freien Lauf lasst. Warum das so ist, wie das in der Story erklärt wird und was wir sonst noch so bei unserem Studiobesuch von den Firaxis-Entwicklern zum kommenden Taktik-RPG erfahren konnten, das lest ihr ab Seite 10 in aller Ausführlichkeit.

Davon abgesehen haben wir diesen Monat eine bunte Mischung aus interessanten Themen für euch. Erste handfeste Infos etwa gab es kürzlich auch zu A Plague Tale: Requiem. Die Fortsetzung der Stealth-Überraschung sieht dabei nicht nur unverschämt hübsch aus, sondern spielt sich auch sehr angenehm und scheint auf dem gelungenen Gameplay-Gerüst des Vorgängers aufzubauen. Auch zu Bethesdas Mammut-Projekt Starfield wissen wir nun mehr, rund um das Summer Games Fest regnete es jede Menge Infos und Gameplay-Szenen. Und einen Geheimtipp für Ende Juli haben wir uns auch noch mal ausführlich angeschaut: Das Katzen-Abenteuer Stray punktet dabei nicht nur mit hübsch-düsterer Cyberpunk-Optik, sondern soweit auch mit unterhaltsamen Rätseln. Den Test gibt es dann in der nächsten Ausgabe.

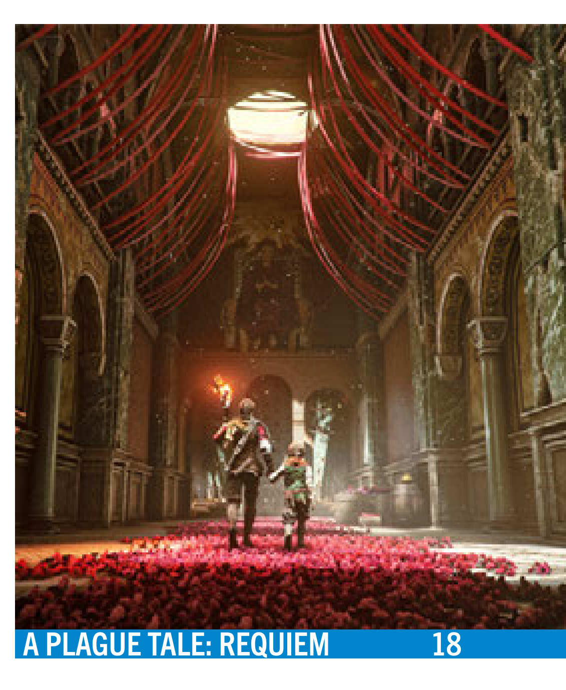


Apropos Tests: Die werden in diesem Monat natürlich von Diablo Immortal dominiert. Auch wir nehmen das umstrittene Free2Play-Geschnetzel ausführlich unter die Lupe und klären die Frage, ob das Ganze nun eine nette Gratis-Alternative, eine dreiste Abzocke, oder vielleicht ein wenig von beidem darstellt. Völlig überraschend erschien zudem bereits TMNT: Shredder's Revenge, nachdem wir den Brawler in der letzten Ausgabe noch für eine Preview angeschaut hatten. Spoiler: Der Ersteindruck hat sich bestätigt, das Ding ist absolut klasse! Ansonsten blicken wir noch auf F1 22, The Quarry oder Starship Troopers: Terran Command. Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

INHALT 08/2022


MARVEL'S MIDNIGHT SUNS 10


A PLAGUE TALE: REQUIEM 18


DIABLO IMMORTAL 38

AKTUELL

TEST


F1 22 52

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD

Auch im zweiten Teil der Reboot-Reihe ist Larry Laffer auf der Suche nach der Liebe seines Lebens und stolpert dabei von einer schlüpfrigen Situation in die nächste.

Auf seinem Abenteuer trifft Frauenheld Larry mal wieder auf jede Menge skurrile Charaktere.

LEISURE SUIT LARRY: WET DREAMS DRY TWICE*

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice handelt es sich um einen Gratis-Steam-Code. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann einfach bei Steam ein und ladet das Spiel herunter. Alternativ könnt ihr den Steam-Code natürlich auch im Browser für euren Account einlösen und das Spiel später im Client herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Assemble Entertainment
Veröffentlichung: 23. Oktober 2020

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista / 7 / 8 / 10, Prozessor mit mind. 2,33 GHz oder Intel-Prozessor mit 1,66 GHz für Laptops, 2 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 256 MB Grafikspeicher und PixelShader 3.0 Support, 4 GB freier Festplattenspeicher, DirectX 9.0c (Herstellerangaben)

Empfohlen: Windows 10, ansonsten siehe oben (Herstellerangaben)

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 01. August 2023. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VORSCHAU

- A Plague Tale: Requiem
- Brewmaster: Beer Brewing Simulator
- Destroy All Humans! 2: Reprobed
- F1 Manager 2022
- Marvel's Midnight Suns
- Matchpoint: Tennis Championship
- Soulstice
- Starfield
- Steelrising
- Stray
- Street Fighter 6

11 Videos, über 100 Minuten Spielzeit
• Stray
• Starfield
• Marvel's Midnight Suns
u. v. m.

DVD 2

TEST

- Diablo Immortal
- Sonic Origins
- The Quarry
- TMNT: Shredder's Revenge
- Vampire: The Masquerade – Swansong

VORSCHAU

- Battlefield 2042: Zero Hour
- My Time at Sandrock



RETRO

- Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

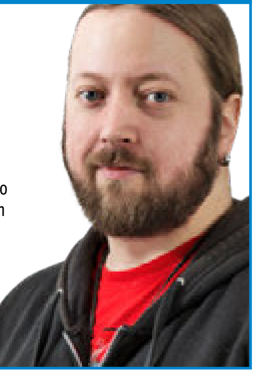
SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
WoW, The Ascent, Fussball Manager 13, bisschen Kleinkram

Hört gerade:
The Halo Effect – Days of the Lost; Crobot – Feel This

Schaut gerade:
Obi-Wan Kenobi, The Boys – Season 3, Chéz Krömer

Und sonst:
Isses ganz schön warm geworden in den letzten Wochen. Also mal so richtig. Was nicht weiter schlimm ist, solange noch ein wenig Wind weht – blöd, dass jegliche Küsten so weit von Fürth entfernt sind, aber gut, was will man machen? Davon abgesehen kann ich frohen Mutes verkünden, dass die kleine, genügsame, kaktusähnliche Pflanze auf meinem Büroschreibtisch doch nicht den Corona-bedingten Wassermangel-Tod starb. Kämpfen, Blumi!



LUKAS SCHMID | Redaktionsleiter Online

Spielt gerade:
Puzzling Places, Eleven Table Tennis

Spielt bald:
Hollow Knight. Nehme ich mir zumindest seit Jahren vor.

Schaut gerade:
Ms. Marvel, außerdem das herrlich doofe Floor is Lava

Und sonst:
An einer relativ gut befahrenen Straße zwischen Fürth und Nürnberg, abseits jeglicher wirklicher Zivilisation, steht am Rand, dort, wo kein Gehsteig und auch sonst kein richtiger Weg hinführt, mitten im Gras ein Kondomautomat. Ich fahre da jedes Mal auf dem Weg zur Kletterhalle dran vorbei, jetzt ist er mir das erste Mal bewusst aufgefallen, und seitdem lässt mich der Gedanke nicht los, erfahren zu wollen, wie und warum das Ding dort hingekommen ist. Sachdienliche Hinweise werden gerne entgegengenommen.



KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt gerade:
Morrowind

Hört gerade:
Naxatras, Witchfinder, Lunar Funeral, Torpedo Torpedo und noch viel anderes Zeug

Sah zuletzt:
Diesen MotoGP-Dokufilm auf Netflix, mit viel Blabla und Floskeldauerfeuer überflüssig zusatzvertont von Brad Pitt (lol). Na ja. Hätte diese Szene mit dem Tod des einen Fahrers nicht unbedingt explizit und in Zeitlupe sehen müssen. Aber beeindruckender Sport.

Mag es warm:
Allerdings werde ich von der Sonne immer nur rot, und das sehr schnell, schade. Auf meinen Füßen haben sich die Sandalenriemen eingebrannt. Egal!



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

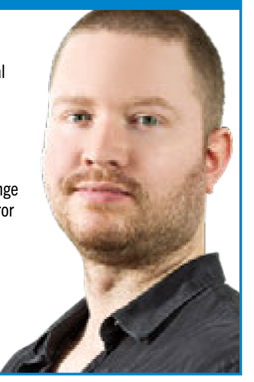
Zuletzt durchgespielt:
Starship Troopers: Terran Command, Portal 1 & 2 (Switch), Dungeon Keeper 2 und – so gut es halt geht – Diablo Immortal

Spielt derzeit:
Hands of Necromancy, Doom (Android), Flucht von Monkey Island und – beruflich – noch mehr Diablo Immortal.

Zuletzt geschaut:
Stranger Things – Season 4, The Boys – Season 3, Doctor Strange 2, Morbius, The Northman, Batman: The Killing Joke, Black Mirror

Freut sich schon auf die erste bemannte Mars-Mission:
Kann man sich da irgendwo bewerben? Zur Not gerne auch Mond. Venus. Pluto. Ganz egal eigentlich. Hauptsache weg.

Ist relativ zuversichtlich:
Dass er sein Haus so in zehn bis vierzig Jahren halbwegs gemütlich eingerichtet hat.



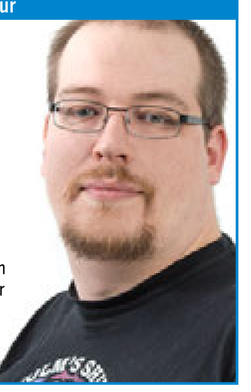
MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
The Elder Scrolls Online, Diablo 2: Resurrected, Deliver us the Moon, Fall Guys und was das neue PS Plus noch so hergibt

Schaut derzeit:
Obi-Wan Kenobi, Ms. Marvel, Dr. Strange and the Multiverse of Madness und viel zu viel YouTube

Liest derzeit:
Passend zur neuen Serie die Ms.-Marvel-Comics

Schreibt:
Diesen Kasten mal wieder zwei Wochen vor der Abgabe, denn noch bevor das Heft fertig ist, verschwinde ich für zwei Wochen in den Sommerurlaub. Bei den derzeitigen Temperaturen sicher nicht die verkehrteste Idee. Weit weg geht es aber nicht, maximal in die Heimat. Aber auch im elterlichen Garten und im Spreewald kann man den Kopf frei bekommen.



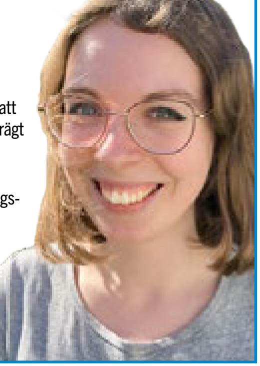
ANNIKA MENZEL | Praktikantin

Spielt gerade:
Zu dem Zeitpunkt, in dem ihr das Heft in der Hand haltet, hoffentlich mal wieder etwas außerhalb der Arbeit

Hört gerade:
Zur Abwechslung verschiedene meiner über 70 Playlists anstatt immer nur die eine in Dauerschleife, bis man's nicht mehr erträgt

Liest gerade:
Artikel aus der PCG-Ausgabe vor zehn Jahren, um euch die Rückblicke präsentieren zu können. Füllt gleichzeitig Bildungslücken auf, also Win-Win!

Und sonst:
Hat mir der Umstand, dass der liebe Kollege Dörre im Urlaub ist, diesen Kasten hier verschafft. Danke! Langsam muss ich mir schon Gedanken um den Umzug zurück ins Ruhrgebiet machen. Kinder, wie die Zeit vergeht …



DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Sniper Elite 5, Max Payne

Hört gerade:
Alte Musik mit besserem Sound, weil nach einem Jahr Wartezeit endlich der neue AV-Receiver angekommen ist.

Und sonst:
Laufen viele Dinge besser als zunächst gedacht. Wenn man von seinem Internetanbieter angerufen wird, erwartet man ja eigentlich das Schlimmste: Soll ein neuer teurer Vertrag verkauft werden? Hat man nicht genug personenbezogene Daten im Portal angegeben, die dann weiterverkauft werden? Oder wird das Internet mal wieder abgestellt? Nö, ich bekomme einen neuen Router, der sogar Testsieger ist und obendrauf einfach mal ne Leitung mit 1000 Mbit/s. Umsonst!



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Zuletzt gespielt:
Crysis Remastered und Mafia: Definitive Edition. Als Nächstes steht Batman: Return to Arkham auf dem Programm, dann bin ich mit dem neuen PS-Plus-Retro-Katalog fürs Erste durch.

Zuletzt gehört:
5 Hours of Relaxing Psychedelic Space Rock

Zuletzt gesehen:
Die Spiegel-TV-Reportage darüber, wie einfach es war, eine fiktive Corona-Teststelle anzumelden und damit Millionenbeträge zu ergaunern. Hätte ich das doch nur früher gewusst! Dann würde ich nicht diese Zeilen tippen, sondern schön auf Hawaii sitzen.

Zuletzt beschwert:
Über die verdammte Hitze. Die Aussicht, dass das die nächsten 50 Jahre meines Lebens nur noch schlimmer wird, ist nicht besonders erbaulich.



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Fable 3 (mal wieder), Omori, F1 22 und Assassin's Creed 4: Black Flag (zum 413. Mal) – mir fehlt der Strand jetzt schon, grr

Hört gerade:
Gerade eben Waldeck & Patrizia Ferrara – One of These Days.

Zuletzt gesehen:
Obi-Wan Kenobi (ja, da gibt es schon ein paar Logiklücken und wirre Entscheidungen, aber Star Wars war für mich schon immer episch-fantastischer Space-Quatsch – bin super happy mit der Show), Mrs. Marvel (<3), Stranger Things und The Boys

Zuletzt gelesen: „Conversations With Friends" von Sally Rooney und den hervorragenden Mystery-Horror-Comic „Gideon Falls" von Jeff Lemire und Andrea Sorrentino (eines der tollsten Comic-Duos, dicke Empfehlung!)

Und sonst: Van-Urlaub ist schon wieder rum :(

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
Expeditions: Viking, Persona 5 Royal

Schaut derzeit:
Die 3. Staffel The Boys. Gefällt mir bisher wirklich gut. Außerdem Wrestling. In erster Linie AEW. Das „Forbidden Door"-Event mit NJPW war echt ein Knaller. Verfolge die Shows nicht wöchentlich oder mit irgendeiner Regelmäßigkeit, aber immer, wenn ich mal reinschaue, hab ich damit großen Spaß.

Zuletzt gesehen:
Einige Filme mit Nicolas Cage für unsere Podcast-Spezialausgabe zum Schauspieler. Vor allem Bringing Out the Dead ist in meinem kopfinternen Cage-Ranking stark nach oben geschossen. Absolut großartiger Film.

Und sonst:
Demnächst mal Stranger Things aufholen.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

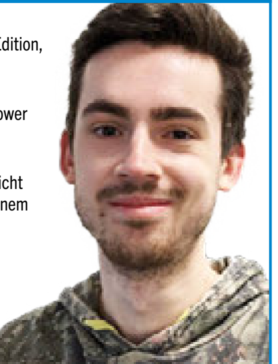
Spielt gerade:
F1 22, Gran Turismo 7, The Quarry, Mark of the Ninja

Schaut gerade:
Flotten Flitzern, die schnell im Kreis fahren, zu.

Hört gerade:
Das Summen von Porsche, Lamborghini, Ferrari und Co.

Und sonst:
Nach meinem F1-22-Test ging's am ersten Juli-Wochenende passenderweise zur DTM auf den Norisring. Als riesiger Motorsport-Fan zählt das Event Jahr für Jahr zu meinen Highlights. Wie immer war es heiß, sehr heiß, Sonnenbrand-heiß. Bei über 30 Grad und wolkenlosem Himmel fühlt man sich auf der Tribüne schon immer ein wenig wie ein Grillhähnchen. Ein bisschen taub, ein bisschen verbrannt – aber das war's wert!

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Ghostrunner inklusive dem neuen DLC, Mafia: Definitive Edition, Elden Ring, Into The Dead 2

Hört gerade:
Verschiedene Alben von den Black Keys, Des Rocs, Badflower und ein bisschen Classic Rock

Zuletzt gesehen:
The End of the f***ing World. Hat überraschenderweise nicht nur meinem inneren Teenager gefallen, sondern auch meinem inneren … was auch immer da gerade drinsitzt!

Und sonst:
Habe ich bei spontanen Nachforschungen rausgefunden, dass in der deutschen Version von Elden Ring „tits" mit „Arsch" übersetzt wurde. Da wollte wohl jemand um jeden Preis sein Team repräsentieren.

VIKTOR EIPPERT | Projektmanager Redaktion



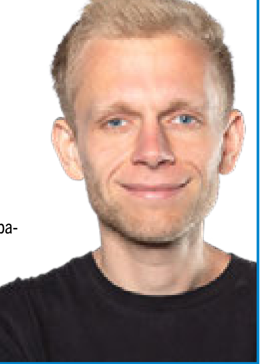
Spielt gerade:
Songs of Conquest, Tiny Tina's Wonderlands, Visage, Magic: The Gathering Arena, Anno 1800, Zelda: Breath of the Wild

Schaut gerade:
Ms. Marvel, The Boys, Obi-Wan Kenobi

Zuletzt gesehen:
Dr. Strange in the Multiverse of Madness – fand ihn nicht ganz so gut wie den ersten Strange-Film aber dennoch sehr unterhaltsam und es sind echt coole (aber auch fiese) Momente drin.

Ist schon wieder urlaubsreif:
Dabei war mein letzter Urlaub erst zu Ostern. Jedenfalls wäre es schön, sich irgendwo zu erholen, wo es nicht so unerträglich heiß ist. Früher ist man in wärmere Gefilde in den Urlaub, inzwischen muss man vor der Hitze flüchten. Wie sich Zeiten (und Klima) ändern …

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Fallout 4 & Skyrim Anniversary

Schaut gerade noch nicht:
For All Mankind – Staffel 3. Wochenweise Veröffentlichungen einer Serienstaffel auf einem Streamingdienst sollten verboten werden!

Hört gerade:
Skyrim-Tavernenmusik

Und sonst:
Bin ich seit dem ersten Gameplay von Starfield im Bethesda-Fieber und zocke Fallout 4 und Skyrim wie ein Verrückter. Auch wenn die Starfield-Präsi mir an mancher Stelle die Augenbrauen hochgezogen hat (1.000 Planeten!), bin ich doch reif für ein neues Singleplayer-RPG von dem Studio.

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
Elder Scrolls Online, OlliOlli World, Hades

Spielt bestimmt ganz bald:
Ghost of Tsushima (besitze ich jetzt schon fast 2 Monate ohne es gespielt zu haben), den restlichen Pile of Shame habe ich eigentlich schon aufgegeben …

Zuletzt geschaut:
Diese Doku über Haustiere auf Netflix, aber die war relativ schwach. Hingegen sehr gut fand ich die Comedy-Programme von David Sloss, auch wenn sie sehr ernste Momente haben. Sein Programm Jigsaw beinhaltet eine Weltanschauung, die viele Leute dazu bringt, mit ihrem Partner Schluss zu machen und sich bei ihm zu melden (aktuell redet er von 200.000 Paaren). Beeindruckender Kill-Count.

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur

Spielt aktuell:
Idle Slayer (Sucht!) und Mario Kart 8 Deluxe

Sah zuletzt im Kino:
Jurassic World 3 (naja) und Massive Talent (geil!)

Hört gerade:
Das neue Album „Palaces" von Flume (Future Bass ist eins meiner liebsten Genres) und Podcasts, Podcasts, Podcasts!

Und sonst so:
Schwimmbad, Minigolf, Tischtennis, Stadtstrand, Badesee, Schrebergarten, Biergarten, Parks, Feste, Fahrradtouren, Spaziergänge, Joggen … momentan bin ich jede freie Minute draußen an der frischen Luft und die Möglichkeiten sind zahlreich! Nur für Jurassic World: Ein neues Zeitalter und Massive Talent mit Nicolas Cage im Kino hab ich Ausnahmen gemacht.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





Genre: Taktik-RPG
Entwickler: Firaxis
Hersteller: 2K Games
Termin: 07. Oktober 2022

Marvel's Midnight Suns

Die Macher von XCOM und Civilization versuchen sich an einem Rollen-spiel mit taktischen Kämpfen. Wir konnten das Spiel mehr als vier Stunden selbst ausprobieren, um festzustellen, wie gut das Superhelden-Abenteuer funktioniert.

Von: Matthias Dammes

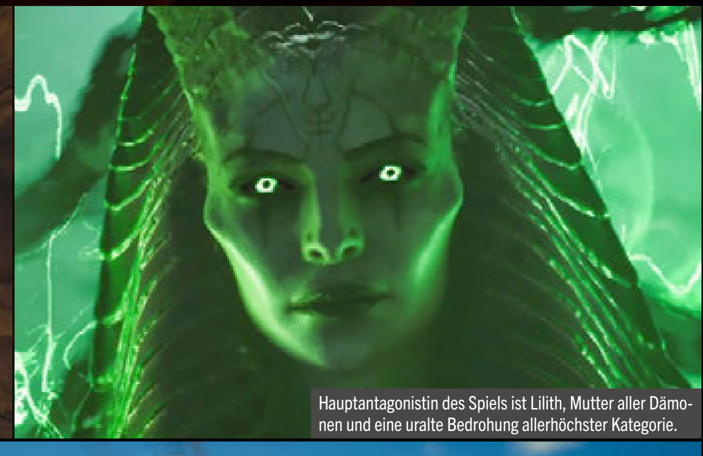
Vor ziemlich genau einem Jahr kamen erstmals Gerüchte auf, dass Firaxis an einem Strategiespiel im Marvel-Universum arbeitet. Die Aussicht auf ein taktisches Erlebnis im Stil von XCOM, gepaart mit berühmten Comic-Helden wie Iron Man und Captain America, schien sehr verlockend. Wenige Monate später stellten die Entwickler tatsächlich mit Marvel's Midnight Suns ein taktisches Rollenspiel mit Superhelden vor. Die ersten Reaktionen waren positiv, immerhin hatte Firaxis in der Vergangenheit stets gute Qualität abgeliefert. Als kurz nach der Ankündigung Gameplay gezeigt wurde, dreht sich die Stimmung jedoch. So wurde in den taktischen Kämpfen der Einsatz von Karten zur Auslösung von Fähigkeiten gezeigt. Das auf Kartendecks basierende Kampfsystem sorgte nicht überall für Begeisterung, zumal es auch Befürchtungen über eine ausufernde Monetarisierung mit Kartenpaketen hervorruft. Wie sich Midnight Suns aber nun tatsächlich spielt, konnte anhand der überschaubaren Informationen niemand sagen. Das ändert sich jetzt! Wir hatten die Gelegenheit, die Entwickler von Firaxis vor Ort in ihrem Studio in der Nähe von Baltimore zu be-



Das Spiel beginnt mit Helden wie Iron Man, Dr. Strange und Scarlet Witch, die den meisten bereits aus Film und Fernsehen bekannt sein dürften.

Zu den zentralen Widersachern im Spiel gehört die faschistische Gruppierung Hydra, die mal wieder nach der Weltherrschaft strebt.


Um der großen Gefahr durch Lilith etwas entgegensetzen zu können, wird Hunter aus einem 300-jährigen Schlaf erweckt.


Hauptantagonistin des Spiels ist Lilith, Mutter aller Dämonen und eine uralte Bedrohung allerhöchster Kategorie.

suchen und mehr als vier Stunden selbst zu spielen. Dabei haben wir einen guten Eindruck gewonnen, wie das Taktik-RPG funktioniert, welche Stärken für das Kartenkampfsystem sprechen und an welchen Stellen die Entwickler noch Hand anlegen müssen.

The Rise of the Midnight Sons
Wie bei solchen Events üblich, lauschten wir zunächst einer Präsentation der Entwickler, bevor wir spielen durften. Dabei sprach Creative Director Jake Solomon über die Vision hinter Marvel's Midnight Suns und wie die Entwickler zusammen mit Marvel die Grundlagen für das Spiel gelegt haben. Als Erstes gibt er dabei zu verstehen, dass die Entwickler selbst nie im Leben davon geträumt hätten, jemals ein Marvel-Spiel zu machen. Eines Tages habe sich aber Marvel an Firaxis gewandt und gefragt, ob man denn Interesse hätte, ein Spiel in ihrem Universum zu entwerfen. Da viele der Mitarbeiter des Studios große Fans der Comics sind, glich dieses Angebot einem wahr gewordenen Traum.

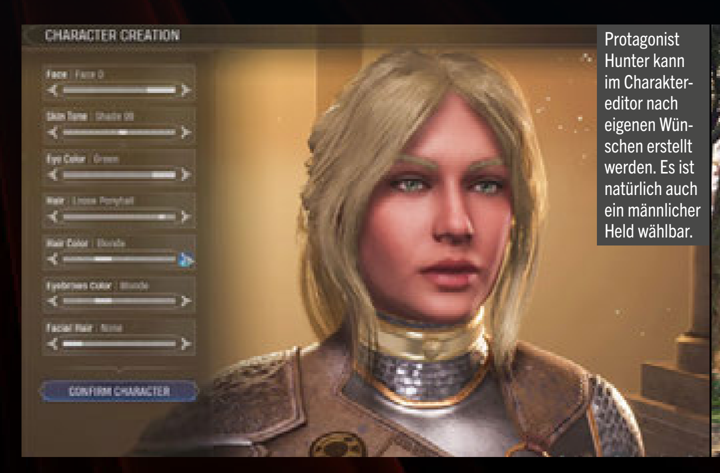
Die Entwickler wollten aber nicht einfach nur ein XCOM mit Marvel-Lizenz entwickeln. Daher die Entscheidung, sich von den Strategiewurzeln des Studios ein wenig zu entfernen. Marvel's Midnight Suns ist zunächst einmal ein Rollenspiel. Das taktische Know-how von Firaxis kommt in den rundenbasierten Kämpfen zum Tragen. Sowohl für das Studio als auch für Marvel ist es das erste Mal, dass sie an einem Rollenspiel arbeiten. Auch vor der Arbeit mit einer fremden IP hatten die Entwickler gehörigen Respekt. Jake Solomon spricht in höchsten Tönen von der guten Zusammenarbeit mit Marvel, die sie bei der Ausarbeitung der Hintergrundgeschichte unterstützten.



Die vielen Charaktere des Spiels werden nach und nach mit kurzen Info-Screens vorgestellt, die ein wenig an die Splash-Screens aus Borderlands erinnern.

Vorgaben machte man vonseiten Marvels an die Entwickler aber nicht. Die große Herausforderung war vielmehr, sich seinen Platz unter den vielfältigen Entertainment-Medien des Marvel-Universums zu suchen. Einfach nur Thematiken aufzugreifen, die bereits in Filmen und Serien behandelt werden, hielten die Macher für langweilig. Da kam es gelegen, dass Jake Solomon und der Narrative Director große Comic-Fans sind. Sie orientierten sich unter anderem am Inferno-Event der X-Men aus den späten 80er-Jahren und der Ghost-Rider-Reihe „Spirits of Vengeance". Letztere führte zu einem Event mit dem Titel „The Rise of the Midnight Sons", bei dem magische Charaktere aus verschiedenen Teilen des Marvel-Universums zusammenkommen, um gegen Lilith zu kämpfen, die Mutter aller Dämonen.

Viel Magie und ein böses Buch
An dieser Vorlage orientiert sich die Handlung des Spiels, ohne jedoch eine genaue Nacherzählung der Ereignisse aus den Comics zu sein. Dafür sorgt unter anderem



Protagonist Hunter kann im Charaktereditor nach eigenen Wünschen erstellt werden. Es ist natürlich auch ein männlicher Held wählbar.



Die nicht ganz so bekannten Helden Blade, Nico Minoru, Magik und Robbie Reyes gehören zum Team der Midnight Suns. Sie werden im Spiel von Avengers und X-Men unterstützt.



Dr. Faustus, auch bekannt als Johann Fennhoff, zieht die Fäden bei Hydra. Was er sich von der Erweckung von Lilith verspricht, bleibt bislang ein Mysterium.

Die Abby ist das Hauptquartier der Midnight Suns und unser sozialler Mittelpunkt während des gesamten Spiels. Neben dem alten Gemäuer gibt es in der Umgebung viel zu entdecken.

der Protagonist der Geschichte. Dabei handelt es sich um Hunter, einen legendären Dämonenjäger und Spross von Lilith. Hunter ist der erste individuell erstellbare Marvel-Superheld, der speziell für das Spiel entwickelt wurde. Der Spieler kann das Geschlecht der Figur wählen, das Aussehen aus verschiedenen Optionen bestimmen und im Verlauf des Abenteuers aus einem großen Pool an erlernbaren Fähigkeiten wählen, um so einen individuellen Helden zu basteln.

Wo es Helden gibt, braucht es auch Schurken, die sie bekämpfen können. Die Probleme von Marvel's Midnight Suns beginnen mit Hydra und einem Buch. Dem Hydra-Wissenschaftler Dr. Faustus ist das legendäre Darkhold, das Buch des ultimativen Bösen, in die Hände gefallen. Wie Creative Director Jake Solomon berichtet, war man bei Firaxis stolz, als man vor vier bis fünf Jahren diese Geschichte um das Darkhold entwickelte, nicht wissend, dass dieses düstere Element der Marvel-Lore inzwischen auch in Serien und Filmen aufgegriffen wurde. Im Spiel wird das Buch von Dr. Faustus genutzt, um Lilith wiederzubeleben. Das ist ein gewaltiges Problem, denn Lilith gehört zu den ganz großen Bedrohungen, die der Marvel-Kosmos so hergibt. Sie hat nicht nur eine Armee von Dämonen unter ihrem Kommando, sondern kann auch jedem, den sie berührt, ihren Willen aufzwingen. Davor sind selbst Helden nicht sicher. Nur Hunter ist es bislang vor 300 Jahren einmal gelungen, Lilith aufzuhalten – nun müssen wir die Geschichte wiederholen.

Superhelden-Alltag

Der zentrale Schauplatz des Spiels ist ein Ort, der einfach nur „The Abby" genannt wird. In dieser alten Kloster- und Festungsanlage hat sich eine Gruppe junger, weniger bekannter Superhelden wie Magik,

Wanda Maximoff aka Scarlet Witch spielt in der Handlung eine zentrale Rolle. Sie gehört zu den Midnight Suns, ist derzeit aber Schülerin von Dr. Strange.

Das Kampfsystem mit Skill-Karten ist auf den ersten Blick simpel, verfügt aber dennoch über erstaunliche taktische Tiefe.

Die Kämpfe finden an abwechslungsreichen Schauplätzen statt. Neben den Straßen von New York geht es auch in den amerikanischen Südwesten, nach Transia und sogar in andere Dimensionen.

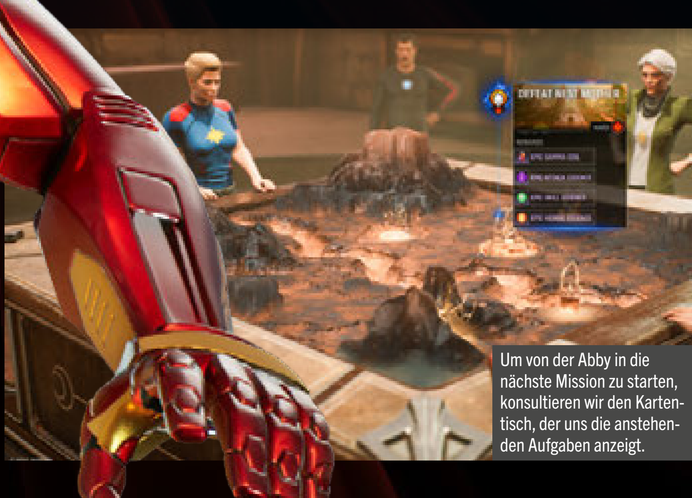
Nico Minoru und der neue Ghost Rider Robbie Reyes unter dem Namen Midnight Suns zusammengetan. Sie beschützen unter anderem die Gruft von Hunter, der seit dem Sieg über Lilith in ewigem Schlaf ruht. Gemeinsam erwecken Dr. Strange und Nico den Protagonisten wieder zum Leben, wir dürfen an diesem Punkt unseren Charakter erstellen. Nach einem kurzen Gespräch mit Blade geht es hinaus in die Spielwelt. In typischer Third-Person-Ansicht steuern wir Hunter durch die Abby, die nicht nur aus dem alten Klostergebäude besteht. Es gibt weitläufige Waldgebiete rundherum, die wir erkunden können.

Das gehört zu den Freizeitbeschäftigungen, denen wir nachgehen können, wenn wir uns in unserem Hauptquartier aufhalten. Der Spielablauf ist in einem Tageszyklus strukturiert. Morgens stehen wir auf, treffen unsere Kameraden auf einen Plausch, trainieren im Hof und arbeiten in der Schmiede an unseren Fähigkeiten und Ausrüstungen. Am Missionstisch nehmen wir dann einen der anstehenden Einsätze an, worauf wir durch ein Portal von Magik in das jeweilige Missionsgebiet reisen. Nach getaner Arbeit kommen wir abends zur Abby zurück. Hier können wir erneut die Zeit nutzen, um die Gegend nach Geheimnissen abzusuchen oder mit unseren Freunden abzuhängen. Sobald wir ins Bett gehen, schreiten wir zum nächsten Tag voran und der Ablauf beginnt von vorn. Das klingt auf dem Papier eintönig, ist es aber nicht. Soweit wir bisher spielen konnten, war stets für Abwechslung gesorgt. Das liegt vorwiegend an dem überraschend starken Story-Fokus und einer permanent vorhandenen Inszenierung, die uns als Spieler immer wieder in die Geschehnisse hineinzieht. Und sei es nur das Abhängen vor dem Fernseher mit Nico Minoru während eines Filmabends. Die spannende Frage wird sein, ob es den Entwicklern gelingt, die Tage in der Abby bis zum Ende mit immer neuen, spannenden Ereignissen zu füllen. Immerhin soll das Spiel rund 60 Stunden Spielzeit bieten. Wir verbringen also vermutlich sehr viel Zeit in diesem Hub.

Das Puzzle des Kampfes

Genauso viel Zeit verbringen wir auf dem Schlachtfeld. Wenn wir zu den Missionen aufbrechen, reisen wir jedoch nicht in andere, frei begehbare Gebiete. Stattdessen bestehen Einsätze in der Regel aus Zwischensequenzen und einem oder mehreren taktischen Rundengefechten. Sobald diese gewonnen sind, geht es automatisch zurück zur Abby. Hin und wieder können Schlachten zwischendrin von Cutscenes aufgelockert werden. Hier wird ebenfalls deutlich, wie viel Wert die Entwickler auf die opulente Inszenierung ihrer Geschichte gelegt haben.

Die Kämpfe selbst sind Taktikkost vom Feinsten. Und das sagen wir trotz anfänglicher Vorbehalte



Um von der Abby in die nächste Mission zu starten, konsultieren wir den Kartentisch, der uns die anstehenden Aufgaben anzeigt.



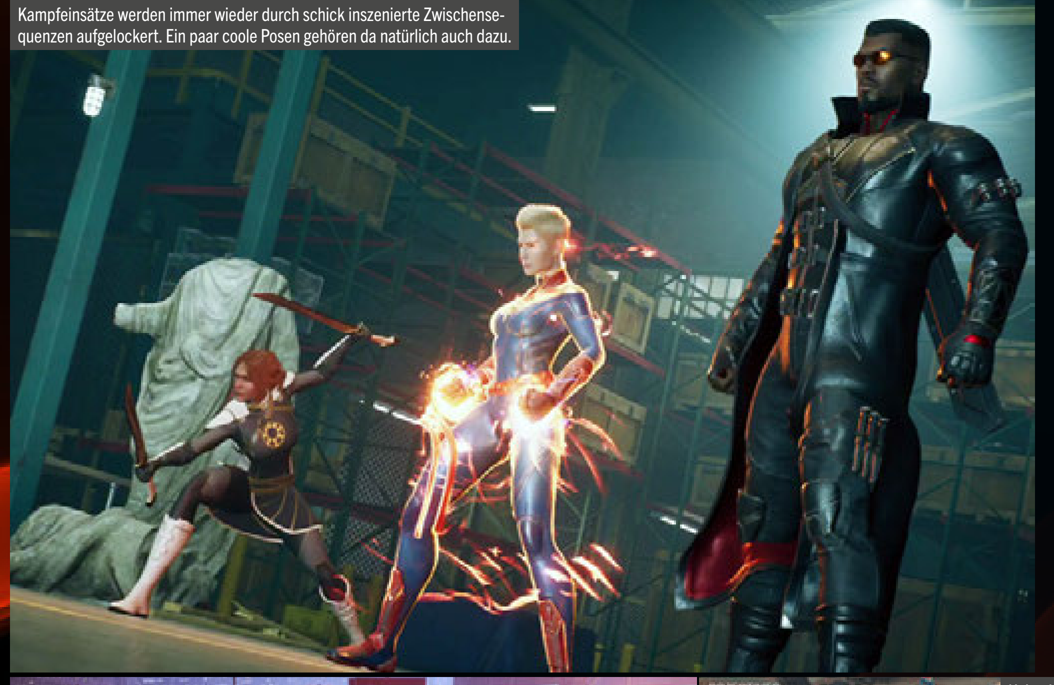
Venom und Spider-Man dürfen natürlich auch nicht fehlen.


Neben Angriffskarten verfügen Helden auch über Skillkarten, die zum Beispiel wie in diesem Fall Verbündete heilen können.


Superhelden sind von Natur aus wahnsinnig mächtig. Das wird durch das Kartensystem auch von Anfang an ermöglicht, ohne die Helden zunächst künstlich zu beschränken.

gegenüber dem auf Karten basierenden Gameplay. Die ersten Zweifel nimmt uns Creative Director Jake Solomon bereits während der Präsentation. Er versichert, dass es sich nicht um ein Sammelkartensystem auf Basis von Mikrotransaktionen handeln wird. Neue Fähigkeiten und somit Karten kann man nur im Spiel verdienen. Solomon erklärt uns die Gründe, warum man sich für dieses Design entschieden hat: Demnach sei jedes Taktikspiel im Grunde ein Puzzle, das den Spieler in jeder Runde vor neue Aufgaben stellt.

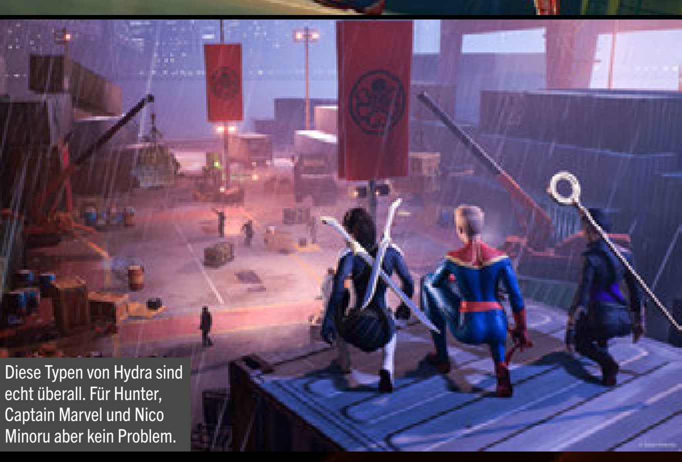
In Midnight Suns hat der Spiele die Kontrolle darüber, welche Helden er in den Kampf schickt und über welche Fähigkeiten diese Helden verfügen. Das Spiel nimmt diese Talente dann und stellt sie in Form von Karten auf zufällige Weise zur Verfügung. Der Spieler muss dann knobeln, wie er die Fähigkeiten auf der Hand am besten einsetzt, um den größtmöglichen Effekt zu erzielen. Damit sei das Gameplay so ziemlich das Gegenteil von XCOM – dort wusste man immer, welche Soldaten man dabeihat und was sie können. Die Frage war eher, ob die geplanten Aktionen funktionieren würden. Man erinnere sich nur an Kämpfer, die selbst bei 90 Prozent Trefferwahrscheinlichkeit den Gegner verfehlen. Diesen Unsicherheitsfaktor gibt es bei Midnight Suns nicht. Eine eingesetzte Fähigkeit trifft immer und verursacht genau den angezeigten Schaden. Im Gegenzug muss man sich immer mit den aktuell in der Hand befindlichen Angriffen arrangieren.


Kampfeinsätze werden immer wieder durch schick inszenierte Zwischensequenzen aufgelockert. Ein paar coole Posen gehören da natürlich auch dazu.

Mit diesem Kniff umschiffen die Entwickler ein Problem, das mit Superhelden-Spielen einhergeht. Superhelden sind schon der Definition nach sehr mächtig. Hier kann man nicht die üblichen Spielmechaniken nutzen, bei denen ein schwacher Held immer stärker wird, um sich übermächtigen Gegnern in den Weg zu stellen. Die Superhelden sind selbst die übermächtigen Gegner und Spieler erwarten, dass sich Captain Marvel und Ghost Rider entsprechend anfühlen. Mit den Karten können die Entwickler zeigen, dass die Helden von Anfang an imposante Fähigkeiten besitzen. Es ist lediglich nicht sichergestellt, wann man welche Fähigkeit einsetzen kann.

Das Schlachtfeld ist ein Spielplatz

Was in der Theorie schlüssig klingt, spielt sich tatsächlich spannend. Wir waren obendrein davon überrascht, wie viel taktische Tiefe am Ende in dem System steckt. Die Karten, und damit die Fähigkeiten der Helden, werden in drei Kategorien eingeteilt. Angriffskarten dienen in erster Linie der Schadenswirkung am


Diese Typen von Hydra sind echt überall. Für Hunter, Captain Marvel und Nico Minoru aber kein Problem.



Keine Kartenzüge mehr zur Verfügung? Kein Problem, wir schmeißen einfach diesen dicken Stein auf den Gegner.


Bei Angriffskarten mit der Knockback-Eigenschaft, achten wir darauf, den Gegner in einen seiner Kameraden zu schleudern, um beiden Schaden zuzufügen.

Im Deckbuilder stellen wir die Fähigkeiten für jeden Helden zusammen. Acht Karten kann jeder Held in die Schlacht mitnehmen. Die richtige Mischung macht's.

Gegner. Unter Skillkarten versteht man verschiedenste Fähigkeiten, die heilen, Buffs auslösen oder Gegner negativ beeinflussen. Die dritte Kategorie sind die heroischen Fähigkeiten. Dabei handelt es sich um besonders mächtige Angriffe, die jedoch nicht einfach so ausgespielt werden können. Dazu muss mit den anderen beiden Kartentypen zunächst der sogenannte Heldentum-Wert gesteigert werden. Aber wir können nicht einfach unser ganzes Deck ausspielen, wie es uns beliebt.

In jeder Runde stehen uns drei Kartenzüge zur Verfügung, die die Anzahl unserer Aktionsmöglichkeiten bestimmen. Anders, als man es vielleicht von ähnlichen taktischen Rollenspielen gewohnt ist, kommt es in Midnight Suns nicht darauf an, Aktionen jeweils für die einzelnen Charaktere der Gruppe zu planen und auszuführen. Es kann vorkommen, dass wir einen Helden in einer Runde überhaupt nicht einsetzen. Die Zahl der möglichen Kartenzüge gilt stets für die gesamte Gruppe. So muss man keine Aktion auslassen, nur weil man für einen Helden gerade keine passende Karte in der Hand hat. Die Zahl von drei Kartenzügen pro Runde ist zudem nicht in Stein gemeißelt. Es gibt Angriffe mit der Eigenschaft „Quick“. Spielen wir diese aus und besiegen damit einen Gegner, erhalten wir einen Kartenzug zurück. Mit richtiger Planung lassen sich damit deutlich mehr Züge pro Runde verwirklichen.

Eine weitere Möglichkeit für zusätzliche Aktionen während einer Runde bietet die Umgebung. Der Creative Director bezeichnete dies als „Das Schlachtfeld ist ein Spielplatz“-System. In den Kampfgebieten befinden sich zahlreiche Objekte, die sich zum eigenen Vorteil nutzen lassen. Da gibt es die typischen Fässer, die wir zur Explosion bringen können. Es gibt Gegenstände, die ein Held als Plattform für eine Sprungattacke nutzen kann. Oder wir schleudern Objekte wie eine Couch direkt in die Gegner hinein. Für diese Umgebungsinteraktionen werden keine der Kartenzüge verbraucht. Allerdings kosten sie Heldentum und können dementsprechend nicht beliebig oft eingesetzt werden. Haben wir aber etwa gerade keine nützliche heroische Karte auf der Hand, bietet die Umgebung gute Alternativen. Wichtig bei den meisten Angriffen und Aktionen ist die richtige Positionierung des betreffenden Helden auf dem Schlachtfeld. Pro Runde können wir allerdings immer nur einen Charakter aktiv bewegen. Planung ist also wichtig.

Das beginnt bereits außerhalb der Kämpfe, während wir in der Abby unterwegs sind. Hier haben wir die Gelegenheit, die Decks für jeden einzelnen Helden zusammenzustellen. Im Verlauf des Spiels verdienen wir immer mehr Karten. Jeder Charakter kann aber immer nur maximal acht in seinem Deck haben. So lassen sich individuelle Spielstile für die Helden festlegen. Besonders Hunter kann auf vielfältige Weise entwickelt werden, da der Protagonist nicht wie die anderen Figuren auf traditionelle Fähigkeitensets festgelegt ist. Mehr als vierzig verschiedene Karten stehen für Hunter zu Auswahl. Wir haben es also selbst in der Hand, ob unser Held ein mächtiger Angreifer wird oder vielleicht

Wenn man als Spieler eines gelernt hat, dann das Fässer zum detonieren da sind. Hier lösen wir eine Explosion aus, die gleich drei Gegner vom Schlachtfeld entfernen wird.

In der Abby verbringen wir viel Zeit damit, mit unseren Kameraden zu reden. Tony Stark ist natürlich wie immer massiv von sich selbst begeistert.

doch lieber ein Unterstützer mit Heilfähigkeiten.

Bei der Zusammenstellung der Decks ist zu beachten, welche Heldentruppe wir in den Kampf schicken. Ein Einsatzteam besteht immer aus drei Charakteren. In manchen Missionen sind bestimmte Figuren aus Handlungsgründen vorgegeben, aber häufig können wir ein beliebiges Team losschicken. Dabei muss sogar Hunter nicht immer zwingend Teil des Squads sein.

Freunde fürs Leben

Nach getaner Arbeit kommen die Helden wieder in der Abby zusammen und wir als Spieler haben die Gelegenheit, mit unseren Kameraden zu interagieren. Die sind nicht nur Mitstreiter, die uns in die Schlacht folgen, sondern jeder ist für sich ein eigenständiger Charakter mit individuellen Vorlieben und Abneigungen. Durch Gespräche und gemeinsame Freizeitaktivitäten können wir Freundschaft zu unseren bevorzugten Figuren aufbauen. Das wirkt sich nicht nur auf das Verhalten der Personen zueinander aus, sondern bringt auch spielerische Vorteile. Durch eine gute Beziehung schaltet man mächtige Combos und Buffs frei, die im Kampf den Unterschied machen können.

Mit einem Aufgebot von 13 Helden sind die Midnight Suns eine große Gruppe. Wir müssen uns also entscheiden, mit welchem von ihnen wir eine engere Beziehung aufbauen möchten. Es wird nicht die Zeit geben, sich mit jedem anzufreunden. So treffen wir also auch schon bei der Wahl unseres sozialen Umfelds eine taktische Entscheidung. Um die Beziehung zu einem Mitstreiter zu verbessern, müssen wir im Grunde nichts weiter tun, als häufig mit der betreffenden Person zu sprechen und sie auf Missionen mitzunehmen. Zusätzlich gibt es am Abend in der Abby immer wieder die Gelegenheit, mit bestimmten Leuten abzuhängen. Auch das tägliche Training mit bestimmten Helden fördert deren Zusammenspiel.

Probleme und offene Fragen

Das Spiel hat erstaunlich viel zu bieten. In unseren viereinhalb Stunden haben wir vermutlich noch gar nicht alle Features gesehen. Es gibt weitere Aspekte wie das Upgraden von Fähigkeiten und Ausrüstung sowie die Erkundung der Umgebung, die wir hier kurz angeschnitten, aber nicht im Detail beleuchtet haben. Mit einigen Bereichen des Spiels konnten wir uns in der begrenzten Spielzeit nur oberflächlich beschäftigen. Inhalt-



In unserer Freizeit hängen wir mit den Gefährten ab. Hier machen wir einen Filmabend mit Nico.

Haben wir von einer Fähigkeit mehrere Karten, können diese zu besseren Versionen verschmolzen werden. Blades Quick Strike bekommt hier dadurch eine zusätzliche Eigenschaft.

lich ist Marvel's Midnight Suns also schon ausgezeichnet aufgestellt und scheint so weit komplett zu sein. Bis zu einer Veröffentlichung später in diesem Jahr müssen die Entwickler aber definitiv noch an der technischen Seite arbeiten.

Häufig beobachteten wir unschöne Pop-Ins und Textur-Fehler. Die Sprachausgabe war an manchen Stellen fehlerbehaftet. Mal fehlte eine Tonspur komplett, mal sprach unser weiblicher Hunter mit männlicher Stimme. Optimierungsbedarf gibt es auch bei der Steuerung. Mit Maus und Tastatur lassen sich zwar die Kämpfe mit dem Ausspielen von Karten optimal bedienen, dafür fühlte sich die Bewegung von Hunter in der Third-Person-Ansicht schwammig an. Das ging mit einem Controller besser, dafür hat das Gamepad Bedienungsprobleme in Menüs. Manche Bereiche konnten wir schlicht nicht erreichen und mussten zwischendurch zur Maus greifen, um die Menüs zu bedienen.

Unschön sieht es manchmal aus, wenn im Kampf ausgeführte Fähigkeiten animiert werden und dabei die automatische Kamera durch Objekte fliegt. Auch am Interface während der taktischen Schlachten darf gerne noch gearbeitet werden. Wir vermissten insbesondere eine Art Gruppenanzeige, auf der wir auf einen Blick den Zustand unserer drei Helden erkennen. Derzeit wird nur der aktuell ausgewählte Charakter in der linken unteren Ecke angezeigt. Wir müssen also durch alle Helden durchschalten, um uns nach einem Zug des Gegners über ihre Lebenspunkte zu informieren. Wir hatten zudem hin und wieder Probleme, schnell zu erkennen, welcher Held ausgewählt ist. Dadurch passierte es uns mehrfach, dass wir einen Charakter bewegten, den wir gar nicht bewegen wollten. Damit war die einzige Bewegungsoption pro Runde verschwendet.

Das sind aber alles Dinge, die bis zum Release in den Griff zu bekommen sind. Die größeren Fragen liegen im Bereich Story und Gameplay. Wie packend ist die Erzählung und schaffen es die Entwickler, das hohe Niveau der Inszenierung bis zum Ende durchzuhalten? Wie komplex sind die Charaktere ausgearbeitet, oder bleibt alles angesichts der großen Menge an Helden oberflächlich? Spannend wird auch sein, ob sich das taktische Karten-Gameplay abnutzt. Das wird unter anderem davon abhängen, wie häufig mit neuen Fähigkeiten oder Upgrades frischer Wind ins Deck kommt.

Ein großes Fragezeichen bleibt zudem noch beim Thema Monetarisierung. Skillkarten zum Kauf, also ins Gameplay eingreifende Mikrotransaktionen, wurden zwar ausgeschlossen, aber eine Form von Bezahlinhalten wird es geben. Ein entsprechender Shop-Button lächelte uns im Hauptmenü bereits an. Sollte Firaxis zufriedenstellende Antworten auf diese Fragen finden und die angesprochenen Mängel beseitigen, dürfte Midnight Suns für Fans von Marvel, Rollenspielen und Taktik ein echter Leckerbissen werden. ❑



Probleme wie hier die fehlerhafte Textur auf Hunters Shirt bekommen die Entwickler bis zum Release hoffentlich noch in den Griff.

MATTHIAS MEINT

Es ist kein XCOM, aber das ist auch gut so.

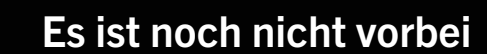
Ich gehörte zu denen, die bei der Ankündigung von Midnight Suns begeistert über die Aussicht auf ein Firaxis-Spiel im Marvel-Universum waren, nur um dann skeptisch zu werden, als erstmals das Gameplay mit Karten zu sehen war. Zum Glück ist Irren menschlich. Was ich beim Studiobesuch erfahren und erlebt habe, stimmt mich zuversichtlich, dass uns ein hervorragendes Spiel erwartet. Dass es sich so deutlich von XCOM unterscheidet, ist am Ende eine gute Sache. Als alter Rollenspieler begrüße ich die stärkere Ausrichtung als taktisches Rollenspiel. In Form meines persönlichen Superhelden mit den Ikonen von Marvel zu interagieren und eventuell sogar Freundschaft zu schließen, ist ziemlich cool. Auch das Gameplay mit den Skill-Karten hat mich positiv überrascht. Es ist erstaunlich tiefgründig und lässt viele taktische Spielereien zu. Im Grunde hoffe ich fürs fertige Spiel nur noch darauf, dass Firaxis die technischen Mängel in den Griff bekommt und dass die Story bis zum Ende überzeugt.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Hersteller: Focus Entertainment
Termin: 18. Oktober 2022

A Plague Tale: **Requiem**

Etwa drei Jahre nach dem atmosphärischen A Plague Tale: Innocence steht nun mit Requiem der Nachfolger des Action-Adventures von Asobo in den Startlöchern. Wir durften im Rahmen des Tribeca Film Festivals bereits ein Kapitel des Titels spielen. **Von:** Christian Dörre

Drei Jahre ist es nun schon her, dass wir in A Plague Tale: Innocence als Amicia de Rune mit unserem kleinen Bruder Hugo vor Ratten und der Inquisition flüchteten. Aufgrund des Erfolgs des Action-Adventures war es klar, dass ein Nachfolger kommen würde und mittlerweile wissen wir sogar, dass A Plague Tale: Requiem noch in diesem Jahr für PC, Xbox Series, Nintendo Switch und PS5 erscheinen wird. Im Rahmen des Tribeca Film Festivals in New York war es uns nun auch möglich, den Titel per Stream zum ersten Mal anzuspielen. Ein ganzes Kapitel durchlitten wir zusammen mit Amicia. Ganz im Sinne des beliebten Vorgängers stießen wir dabei auf unzählige Ratten, blutrünstige Soldaten, Umgebungsrätsel und unglaublich viel Atmosphäre.



Es ist noch nicht vorbei

A Plague Tale: Requiem spielt etwa sechs Monate nach den Geschehnissen des letzten Teils. Wir befinden uns also wieder in Südfrankreich, Mitte des 14. Jahrhunderts. Amicia und Hugo sind der Inquisition zwar vorerst entkommen, doch der junge de Rune leidet natürlich immer noch unter den Ausbrüchen der Macula. Das von uns gespielte dritte Kapitel setzt genau in so einem Moment ein. Hugo wird von besonders starken Schmerzen geplagt und benötigt dringend Hilfe. Amicia und Lucas beschließen daher, den Kräuterkundigen außerhalb der Stadtmauern aufzusuchen.

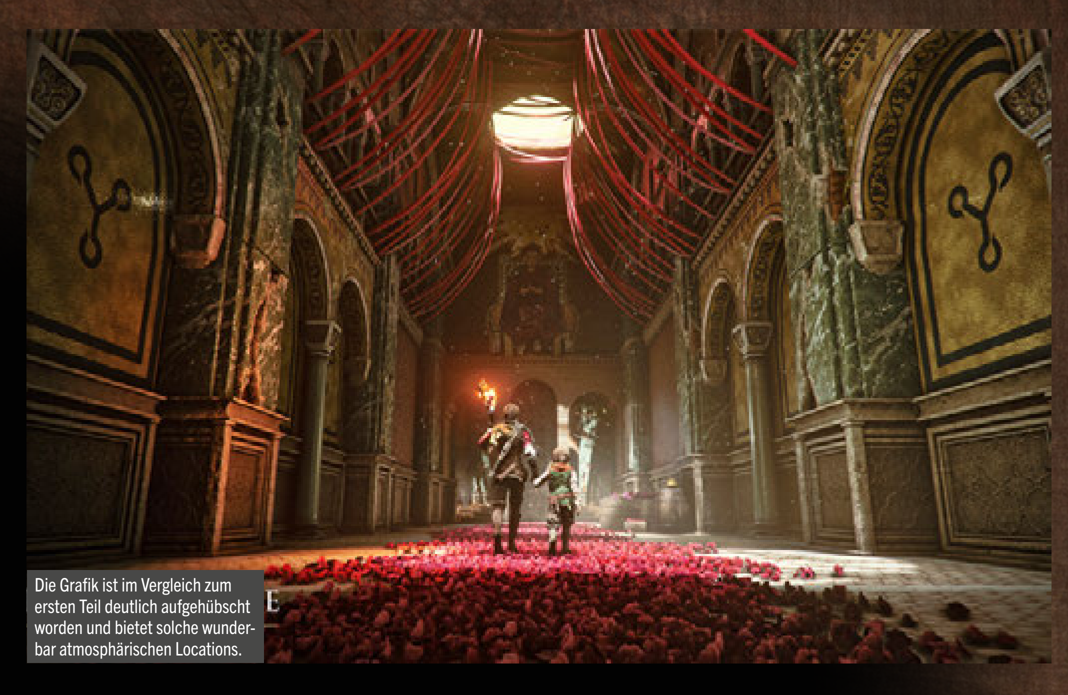
Wer Innocence gespielt hat, kann sich aber wohl schon vorstellen, dass dieser Besuch nicht



Im zweiten Teil der Reise von Amicia und Hugo führt sie ihr Weg scheinbar auch auf die Weiten des Ozeans hinaus.

ganz ereignislos ablaufen wird. Zunächst laufen wir bei strömendem Regen durch die Straßen einer herrlich gestalteten Großstadt. Aufgrund des Mistwetters herrscht kein dichtes Gedränge, trotzdem sehen wir allerhand Bewohner, die ebenfalls durch die Pfützen stapfen. Mit der Zeit klart der Himmel auf, die Sonne zeigt sich und die Stadt erstrahlt in prächtigem Glanz. Der Stil von Innocence ist unverkennbar, dennoch merkt man, dass Asobo die Grafik ordentlich aufgebohrt hat.

Obwohl Requiem kräftige Farben bietet, wirkt es nicht übertrieben, sondern noch mal etwas realistischer und somit atmosphärischer. Lange können wir uns aber nicht an der Schönheit der Spielwelt laben, denn schon bald lernen wir dann auch wieder die hässliche Seite des Spätmittelalters kennen. Auf unserem Weg durch den Metzger-Bezirk treffen wir auf eine wütende Ansammlung von Menschen. Eine Gruppe Soldaten hat das Tor versperrt und lässt niemanden hinaus. Amicia und Lucas müssen sich also einen anderen Weg suchen. Dieser ist auch schnell gefunden, führt aber leider mitten durch die Schlachtabfälle. Zwischen Knochen, Fleischstücken und verwesenden Kadavern waten wir durch Blut und Unrat, nur um dann auf Ratten und weitere Soldaten zu treffen.



Die Grafik ist im Vergleich zum ersten Teil deutlich aufgehübscht worden und bietet solche wunderbar atmosphärischen Locations.

Vertraut, aber verbessert

Genau wie der Vorgänger setzt auch Requiem auf Stealth-Gameplay und den Einsatz von Feuer und Dunkelheit. Die Ratten weichen vor Feuer zurück und halten sich von beleuchteten Stellen fern. Entfernen wir uns vom Lichtschein, sind wir jedoch Nagerfutter. Das lässt sich aber natürlich auch gegen die Soldaten einsetzen. Zunächst treffen wir auf aus Innocence bekannte Mechaniken. Wir beleuchten den Weg, um nicht angeknabbert zu werden, lenken Wachen ab und schleichen anschließend um sie herum oder schalten sie mit einem Schuss aus unserer Steinschleuder aus.

Schon bald offenbaren sich uns aber einige sinnvolle Ergänzungen. So muss Amicia nun nicht mehr Steine sammeln, sondern verfügt über einen unendlichen Vorrat. Außerdem lassen sich die Waffen nun besser mit den alchemistischen Rezepten kombinieren. Schon in Innocence konnten wir beispielsweise mit Ignifer Feuerkugeln verschießen, um so weiter entfernte Feuerstellen zu entzünden. Nun lassen sich sämtliche Rezepte aber vielfältiger auf die Waffen anwenden.

Taugten Töpfe im Vorgänger nur zur Ablenkung von Gegnern, können wir sie nun in Verbindung mit Alchemie als Brandbomben oder Löschwerkzeug einsetzen. Versperren uns Ratten den Weg und nirgendwo ist eine Fackel in Sicht, werfen wir einen Feuertopf, um die Viecher kurzzeitig zu verscheuchen und durchrennen zu können. Oder wir klatschen so eine Brandbombe zwischen eine Gruppe Soldaten

Die Stimmung wird rein aufgrund des Settings wahrscheinlich wieder recht düster ausfallen – unbeschwerte Momente wie diesen schließt das aber nicht aus.

Das mittelalterliche Frankreich bietet wieder wunderschöne Landschaften mit traumhaften Ausblicken. Und leider auch überall den Spuren des tobenden Krieges.

und machen so den Weg frei. Oder wir löschen die Feuerstelle, an der sich eine Wache aufhält, und schauen dann zu, wie sich die Ratten auf sie stürzen.

Die letzten Trailer offenbarten noch weitere Vorgehensweisen. So gibt es nun auch eine Armbrust, mit der sich sogar gepanzerte Gegner besiegen lassen. Amicia kann Feinde jetzt auch erwürgen und erstechen. Außerdem konnte man bereits sehen, dass man als Hugo die Kontrolle über einen Schwarm Ratten übernimmt und damit über Gegner herfällt. Requiem verspricht mehr Abwechslung und Freiheit als sein Vorgänger.

Mehr Varianz

Gegen Ende der Demo bekamen wir dann auch noch einen kurzen Eindruck von dieser spielerischen Freiheit. Wir verließen die Stadt und kamen in einen großen Bereich, in dem mordlüsterne Soldaten ihr Unwesen trieben. A Plague Tale: Innocence war ziemlich linear und zumeist gab es nur einen Lösungsweg. Requiem scheint sich von dieser Formel zu verabschieden. Als wir die Entwickler vor dem Release des Vorgängers besuchten, erzählten sie uns, dass Naughty Dog in vielerlei Hinsicht große Vorbilder für sie seien.

Daher wunderte es uns auch nicht, dass Requiem sich offenbar eine große Scheibe von The Last of Us: Part 2 abgeschnitten hat. Genau wie der Titel von Naughty Dog ist auch das neue Plague Tale kein Open-World-Spiel, es bietet aber viele weitläufige Abschnitte. Dies

Auch der zweite Teil von A Plague Tale spart nicht mit düsteren Szenerien und gnadenloser Thematik – wie diese aufgehangenen armen Seelen beweisen.

konnte man auch schon im letzten Trailer beobachten. Wir haben die Wahl zwischen verschiedenen Routen und können uns aussuchen, ob wir die Gegner heimlich ausschalten, wir uns ihnen im offenen Kampf stellen oder wir uns gar ganz pazifistisch um sie herum schleichen.

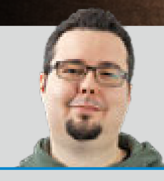
Amicia kann nun nämlich auch unter Tischen hindurchkriechen und so außer Sichtweite bleiben. Im letzten Video-Material war sogar eine Art Schleich-Sicht zu beobachten. Asobo haben also sämtliche Möglichkeiten ausgeweitet. Natürlich spielten wir bislang nur ein einziges Kapitel, sodass sich schlecht Vorhersagen für das komplette Spiel treffen lassen, aber in unserer Demo lernten wir die neuen Möglichkeiten schnell zu schätzen.

Wurden wir mal von Wachen entdeckt, waren wir nicht so aufgeschmissen wie noch bei Innocence. Auf der anderen Seite kamen wir uns auch wirklich clever vor, wenn unser Plan aufging, weil die Vorgehensweise eben nicht genauso vom Spiel als einzige Möglichkeit festgelegt ist. Außerdem wirkt Amicias Kampf gegen Ratten und brutale Bösewichte so noch authentischer, packender und verzweifelter, was wiederum gut zur Geschichte passt.

Allzu viel wissen wir zwar noch nicht über die Story von A Plague Tale: Requiem, doch die Entwickler sprachen bereits über das Motiv der Schuld und im Trailer schien Amicia unter der Last des durchgestandenen Horrors zusammenzubrechen. Wir sind sehr gespannt, ob Requiem genau so ein emotionales Atmosphäre-Brett wird wie der Vorgänger. Unsere Demo versprach jedenfalls genau das sowie eine logische spielerische Weiterentwicklung. Nur eine Bitte haben wir, liebe Entwickler: Ein Palpatine-Abklatsch und ein Rattentornado müssen diesmal wirklich nicht sein. Einen festen Releasetermin besitzt A Plague Tale: Requiem noch nicht, doch das Action-Adventure von Asobo soll noch in diesem Jahr für den PC, Xbox Series X und S, Nintendo Switch und die Playstation 5 erscheinen. ❑


Im Gegensatz zum Vorgänger ist Amicia etwas wehrhafter – statt Steinschleuder hat sie nun eine handliche Armbrust im Gepäck. Der Fokus wird aber wieder auf Stealth-Gameplay liegen.

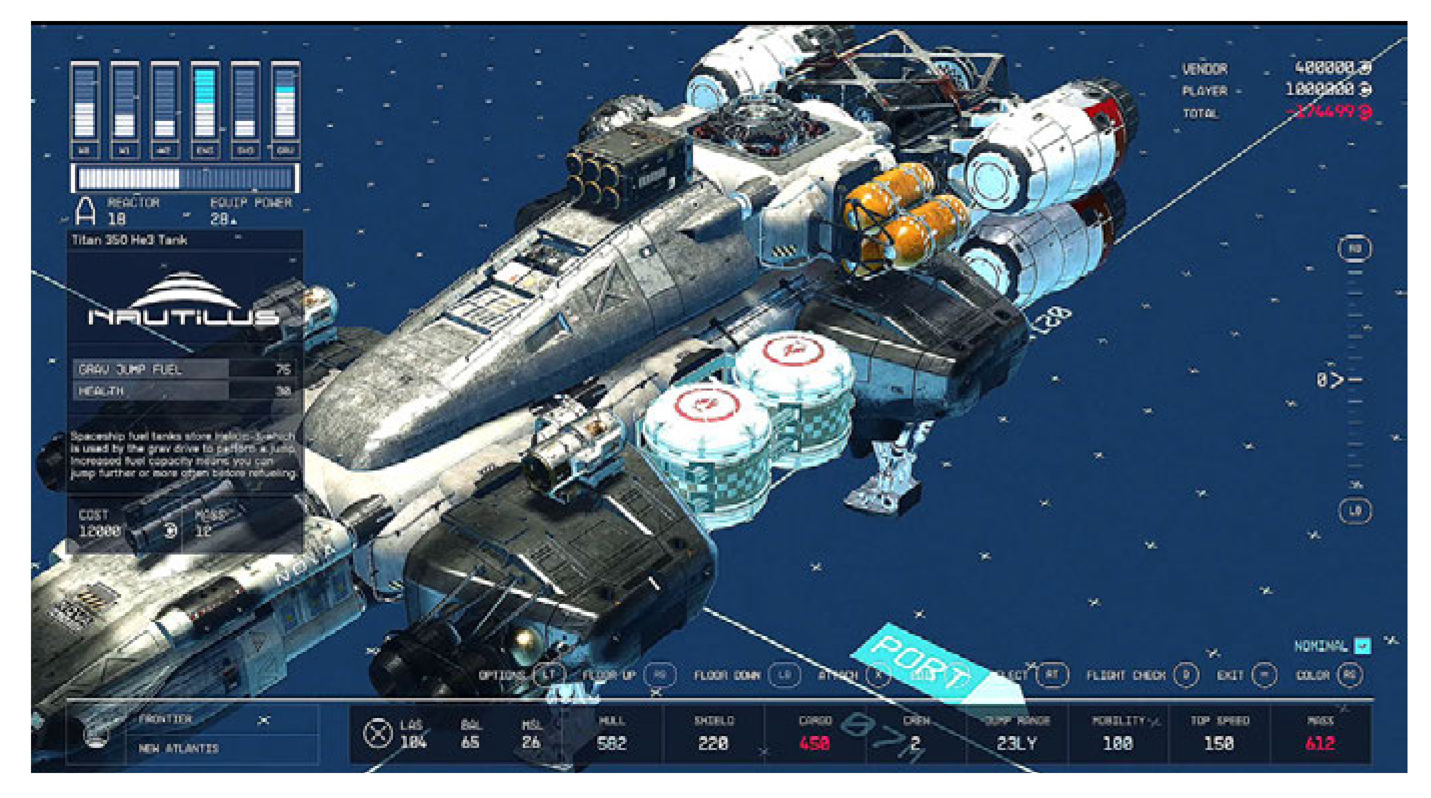
CHRISTIAN MEINT



Eine konsequente Weiterentwicklung des Erfolgsrezepts des ersten Teils.

Ich mochte A Plague Tale: Innocence trotz der Story-Schwächen im letzten Drittel unglaublich gerne. Die Atmosphäre war top, das Setting unverbraucht und dank der schön geschriebenen Protagonisten war das Abenteuer auch ziemlich emotional. Umso mehr freut es mich, dass Asobo offenbar auch beim Nachfolger den richtigen Ton trifft. Erneut zog mich die Atmosphäre in ihren Bann. Sowohl bei schönen, ruhigen Momenten als auch in Horror-Szenen und im Kampf. Die Erweiterungen der Spielmechanik fügten sich zumindest im Demo-Abschnitt super in das Spiel ein. Zudem sieht es wirklich richtig, richtig gut aus. Ich bin also zufrieden und freue mich auf den baldigen Release. Ich hoffe lediglich, dass sie nicht zu sehr in die Last-of-Us-2-Richtung gehen, weil zu viele Kämpfe meiner Meinung nach nicht zu Amicia passen würden. Auch hier bin ich aber optimistisch, schließlich sieht bislang alles danach aus, als würde Asobo den richtigen Ton treffen.

Amicia und Hugo sind nicht allein unterwegs, sondern treffen auch hilfreiche Verbündete.



Starfield:

Alle Infos zum Gameplay des Open-World-Rollenspiels

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda
Hersteller: Bethesda / Xbox Game Studios
Termin: 1. Hälfte 2023

Im Rahmen des Xbox-Showcases präsentierte Bethesda-CEO Todd Howard knapp 15 Minuten Material aus dem heiß erwarteten Science-Fiction-Rollenspiel. Wir haben sämtliche Informationen zum Titel für euch zusammengetragen.

Von: Christian Fußy

Lange mussten wir warten, doch nun gibt es endlich handfeste Bewegtbild-Szenen aus dem neuen Bethesda-RPG Starfield. In dem angeblich gigantisch großen Open-World-Abenteuer machen wir uns als Kapitän unseres eigenen Raumschiffs auf, um neue Welten zu erkunden und Artefakte zu bergen. Dabei treffen wir auf verschiedene Fraktionen, reisen durch die unterschiedlichsten Klimazonen und begegnen sogar außerirdischem Leben. Was wir über Gameplay und Story bereits wissen, haben wir in diesem Artikel für euch zusammengefasst.

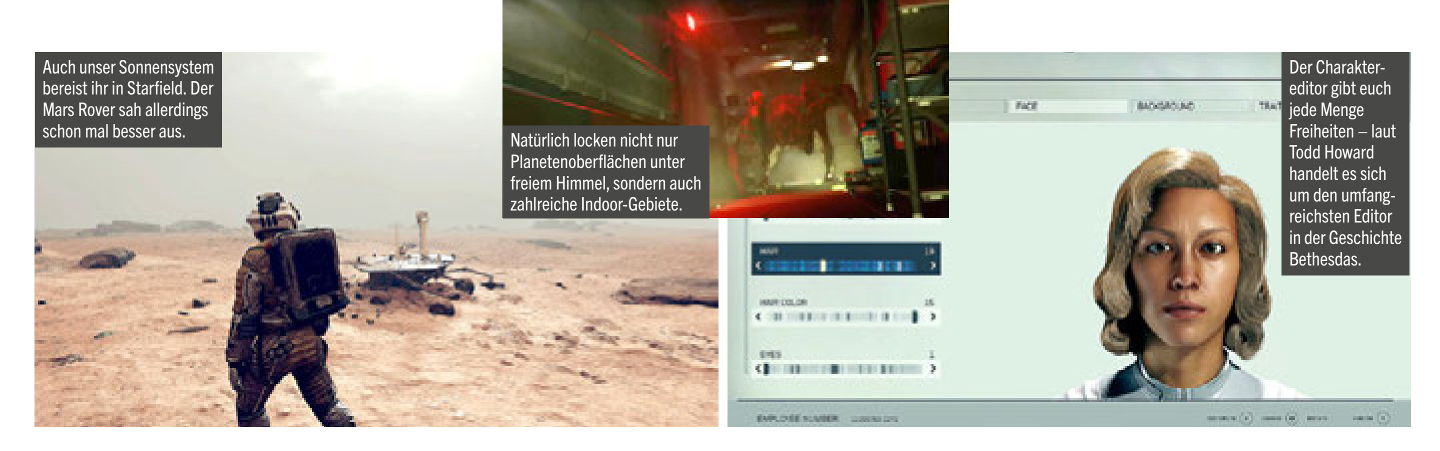
Charaktererstellung: Schlangen anbeten und Aliens essen

In Starfield arbeiten wir für Constellation, eine Organisation, die sich der Erkundung des Weltraums verschrieben hat. Bevor wir in Welten aufbrechen können, die nie ein Mensch gesehen hat, müssen wir aber erst einmal festlegen, wen wir überhaupt spielen möchten. Wir können Geschlecht, Aussehen und Herkunft unserer Spielfigur frei wählen und sie zudem mit einigen einzigartigen Eigenschaften personalisieren. Hautfarbe, Körpertyp und sogar Gangart können aus verschiedenen Optionen gewählt werden. Später können wir unsere Auswahl im Genlabor nach Belieben auch wieder verändern. Laut Todd Howard handelt es sich um den flexibelsten Charaktereditor, den Bethesda bisher in ein Spiel implementiert hat.

Anschließend wählen wir noch aus verschiedenen Hintergründen, die bestimmen, mit welchen speziellen Fähigkeiten wir das Spiel beginnen. Figuren, die Erfahrung in Kybernetik mitbringen, verursachen beispielsweise mehr Schaden gegen Roboter, sind besser im Umgang mit Laserwaffen und haben ei-


Natürlich bevölkert auch allerlei Alien-Getier die Spielwelt von Starfield – im Trailer waren etwa diese riesigen saurierartigen … Dinger zu sehen.


Das Spinnenvieh auf der Zeichnung im Hintergrund wollen manche im Trailer erspäht haben – allerdings könnte es sich dabei auch um ein ähnliches Wesen gehandelt haben.



Auch unser Sonnensystem bereist ihr in Starfield. Der Mars Rover sah allerdings schon mal besser aus.

Natürlich locken nicht nur Planetenoberflächen unter freiem Himmel, sondern auch zahlreiche Indoor-Gebiete.

Der Charakter-editor gibt euch jede Menge Freiheiten – laut Todd Howard handelt es sich um den umfang-reichsten Editor in der Geschichte Bethesdas.

nen Bonus auf Heilung. Diplomaten bekommen großzügigere Angebote bei Händlern und können NPCs leichter überreden und jemand, der eine Lehre in den feinsten Küchen der Galaxis absolviert hat, kann jedes noch so fremdartige Alien schnurstracks zur exotischen Delikatesse verarbeiten.

Neue Skills können wir bei Levelaufstieg mit Fähigkeitspunkten erwerben. Danach verbessern wir sie, wie auch in den Elder-Scrolls-Spielen, indem wir sie häufig benutzen. Dabei gibt es allem Anschein nach jeweils vier Ränge für jeden Skill.

Eltern und Eigenheiten

Optional legen wir dann noch maximal drei Eigenschaften für unseren Charakter fest. Diese reichen von Persönlichkeitsmerkmalen über Familien- und Besitzstand bis hin zur Religion. Aus einigen dieser Möglichkeiten lassen sich daher auch interessante Informationen über die Welt von Starfield entnehmen. So erfahren wir aus der Beschreibung der Eigenschaft „Neon Street Rat“ etwa, dass es sich bei der Metropole Neon um eine Hochburg für Kriminelle handelt. Wer sich dafür entscheidet, dort aufgewachsen zu sein, erhält spezielle Dialogoptionen und mehr Geld von Auftraggebern aus der Region, generiert aber auch höhere Kopfgelder bei anderen Fraktionen.

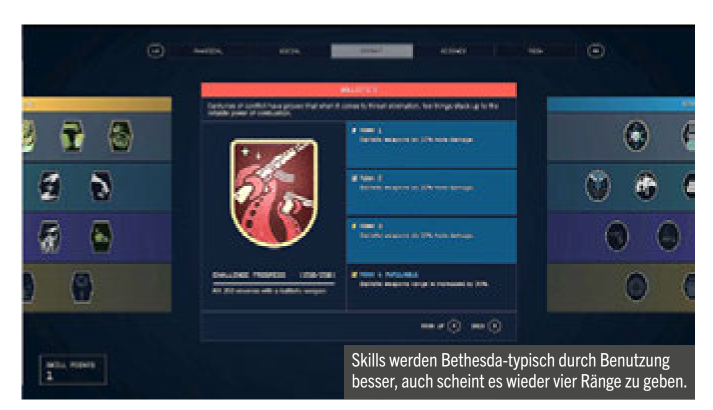
Hinsichtlich der religiösen Zugehörigkeit scheint es drei große Glaubensrichtungen im Universum von Starfield zu geben: Die Kirche der Enlightened und das Sanctum Universum, die in direkter Konkurrenz zueinander stehen, und die Anhänger der Great Serpent, dem Namen zufolge wohl eine Schlangengottheit. Deren Huldigung hat sogar physische Auswirkungen und verursacht, dass wir an maximaler Energie verlieren, wenn wir nicht häufig genug springen. Im Gegenzug erhöht dann regelmäßiges Hopsen unsere Lebenskraft. Möglicherweise ist „Springen“ in diesem Zusammenhang allerdings auch nicht ganz wörtlich gemeint, sondern bezeichnet einen Hyperraumsprung zwischen verschiedenen Planeten.

Besonders spannend ist die Eigenschaft „Kid Stuff“, mit der wir festlegen, dass unsere Eltern noch am Leben sind und wir sie in der Spielwelt besuchen können. Unsere gierigen Alten zu versorgen, kostet uns allerdings jedes Mal, wenn wir Geld verdienen, satte zehn Prozent unseres Einkommens.

Auch der Besitz eines Domizils kann als Merkmal für unsere Figur ausgewählt werden. Wer gerne mit einem eigenen Haus auf einem schnuckeligen Mond loslegen möchte, muss dann aber im Laufe des Spiels noch eine Hypothek bei der Bank abbezahlen.

Unser eigenes Raumschiff

Doch nicht nur unseren Avatar können wir bis ins Detail an unsere Wünsche anpassen. Auch unser Raumschiff kann nach den eigenen Vorstellungen verändert und erweitert werden. Dafür stehen zahlreiche Teile vom Cockpit bis zu den Triebwerken zur freien Gestaltung bereit. Wer bekannte Designs aus Film und Fernsehen erschaffen und darin durch die Galaxis düsen möchte, sollte also die nötigen Werkzeuge dafür haben. Doch nicht nur die Optik unseres Gefährts ist veränderbar, einzelne Teile beeinflussen auch Leistung und Handling. Außerdem bestimmen wir als Captain höchst selbst, wer überhaupt auf unserem Schiff mitfliegen darf.



Skills werden Bethesda-typisch durch Benutzung besser, auch scheint es wieder vier Ränge zu geben.

Der Raumschiffbau ist wohl auch teilweise mit dem Skillsystem verzahnt. In der Präsentation haben wir gesehen, dass für den Einbau diverser Teile die Fähigkeit „Ship Design“ vonnöten ist. Da wir selbst auch im Pilotensitz Platz nehmen können, wird es bestimmt noch weitere Fähigkeiten geben, die sich auf unser Raumschiff auswirken.

Hinterm Steuer haben wir dann, wie auch im regulären Spiel, die Möglichkeit zwischen Ego-Perspektive und Third-Person-Ansicht zu wechseln. Auch Weltraumschlachten wird es in Starfield geben. Auf diese konnten wir in der Präsentation ebenfalls bereits kurz einen Blick erhaschen.

Life on Mars

Howard zufolge soll es über 100 Sonnensysteme mit über 1.000 Planeten zu bereisen geben. Darunter auch unser eigenes Sonnensystem. So gab es bereits Aufnahmen von der Sternenkarte, die dies belegen sowie Bilder von der Oberfläche des Mars. Bei vielen der Planeten wird es sich wohl um unbesiedeltes Gebiet handeln und nur einige bestimmte Regionen werden menschliches Leben beherbergen. Bethesda wird hier wohl auf eine Mischung aus händisch erstellten Welten und prozedural generierten Umgebungen setzen, um die massive Aufgabe, so viele einzigartige Planeten zu erschaffen, zu straffen.

Was andere Lebewesen angeht, gab es im Gameplay-Reveal-Trailer auch schon einige außerirdische Kreaturen zu sehen. Die meisten davon Krustentiere oder Geschöpfe, die an Dinosaurier erinnern. Doch auch ein großes, spinnenähnliches Geschöpf ließ sich kurz blicken. Ob es sich dabei um ein organisches oder mechanisches Wesen handelt, war allerdings nicht auszumachen. Auf die Kreatur scheint es möglicherweise an anderer Stelle im Trailer einen Verweis zu geben. Auf einem Whiteboard sehen wir eine grobe Skizze einer spinnenhaften Kreatur mit der Überschrift „Experimental Analysis of Selected Clone Cell“. Ob es sich dabei um die gleiche Spezies handelt, können wir allerdings nicht hundertprozentig bestätigen oder verneinen.

Mach dir die Welt zu eigen

Auf den einzelnen Planeten wird es natürlich ganz im Stil von Bethesda wieder zahlreiche Quests und Geheimnisse geben. In der Vorschau war zu sehen, dass unsere Interaktion mit den fremden Welten aber nicht auf Missionen und Dungeons beschränkt ist.

Auf der Planetenoberfläche können wir Ressourcen scannen und Basen errichten, die diese abbauen und als Hub zum Craften und Erforschen fungieren. Mit den Materialien können dann u. a. neue Waffenmods entwickelt werden.

Weil wir nicht überall gleichzeitig sein können, gibt es die Möglichkeit, unsere Außenposten zur Verwaltung an NPCs zu übergeben, die dann in unserer Abwesenheit den Laden am Laufen halten. Zu den einzelnen Begleitern oder ihrer genauen Funktion außerhalb und innerhalb des Raumschiffs, wurde bisher noch nichts gezeigt, die Aussage Howards, dass insgesamt über 150.000 Dialogzeilen für Starfield aufgenommen wurden, lässt aber zumindest darauf schließen, dass die NPC-Interaktion ein wesentlicher Teil des Spiels sein wird. ❑

Stray

Nachts sind alle Katzen grau. Nur nicht in Stray, da leuchten sie in den Farben der Neonreklamen. Im Action-Adventure schlüpft ihr in das Fell eines Vierbeiners und erkundet eine menschenleere Cyberpunk-Metropole. Was euch dabei erwartet, haben wir uns noch vor Release in einer großen Gameplay-Präsentation angesehen.

Von: David Benke

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Blue Twelve Studio
Hersteller: Annapurna Interactive
Termin: 19. Juli 2022


Die Cyberpunk-Metropole ist stimmig in Szene gesetzt. Leider haben die Entwickler aber auf Raytracing-Support verzichtet.

Nicht nur einen Kater haben, sondern auch mal ein Kater sein! Dieser Wunsch geht mit Stray endlich in Erfüllung. Im Indie-Titel schlüpft ihr in das Fell eines Vierbeiners, erkundet aus der Third-Person-Perspektive eine dunkle Sci-Fi-Welt und macht unzählige Katzendinge: Schnurren, Sofas zerkratzen, Tassen von Tischen schmeißen und nebenbei ein uraltes Mysterium lösen.

Ein Konzept, das bei Spielern offenbar gut ankommt: Stray ist sowohl unter Wishlists als auch unter den Vorbestellungen auf Steam in den aktuellen Top 10. Auf Youtube hat der letzte Trailer, der endlich das Veröffentlichungsdatum verrät, fast eine Dreiviertelmillion Aufrufe. Und auch in unserer Redaktion lässt sich die Vorfreude kaum im Zaum halten. Umso glücklicher waren wir, dass wir uns noch kurz vor Release eine umfangreihe Gameplay-Präsentation anschauen und die Macher mit unseren brennendsten Fragen zu dem animalischen Abenteuer löchern konnten.

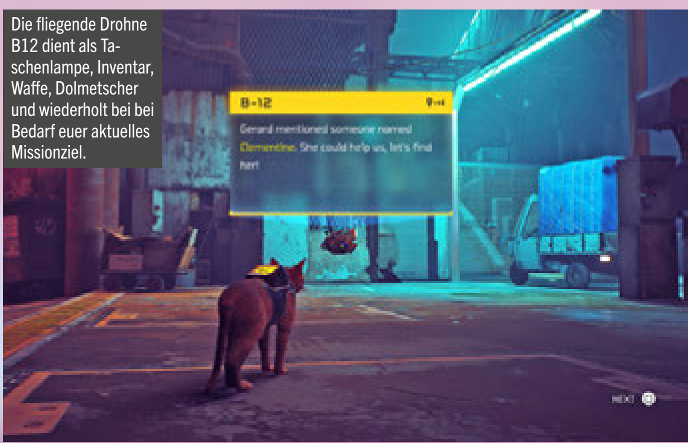
Cybercat 2077

„Im Kern ist Stray ein Adventure-Game“, erklärt uns Producer Swann Martin-Raget im Interview. Das heißt, dass der Fokus klar auf dem Erzählen einer Geschichte liegt. Die dreht sich rund um eure Katze, die wortwörtlich in eine Cyberpunk-Spielwelt geschmissen wird: Zu Spielbeginn fällt euer Stubentiger in die Straßen einer dystopischen Zukunfts-Metropole hinab. Verletzt und verlassen, weit weg von daheim muss er jetzt irgendwie einen Weg zurück zu seiner Familie finden und dabei ein uraltes Rätsel entwirren. Welches genau, das wollte man uns noch nicht verraten. Wobei sich vieles wohl um die zentrale Frage drehen wird, warum in Stray nur Roboter unterwegs sind, aber keine Menschenseele. In Sachen Inszenierung setzen die französischen Entwickler vornehmlich auf klassische Cutscenes und Dialoge, aber auch viel auf Environmental Storytelling. Heißt: Die Stadt schreibt ihre eigenen Geschichten, die ihr beim Erkunden und Erforschen aufschnappt. Stray besteht zu großen Teilen aus Open-World-Abschnitten, in denen ihr euch komplett frei bewegen dürft – nahtlos, ohne Ladezeiten.

Da seid ihr damit beschäftigt, Quests zu erfüllen, Puzzles zu lösen und mehr über die Umgebung zu erfahren. Die Entwickler versprechen in dem Kontext jede Menge farbenfrohe Charaktere mit interessanten, einzigartigen Hintergrundgeschichten. Selbst, wenn Stray also linear abläuft, gibt es bei der Spielzeit Luft nach oben und unten: In normalem Tempo seid ihr in ungefähr sieben bis acht Stunden durch. Wer wirklich alles machen und alles entdecken will, kann mit bis zu zehn rechnen.

Nachts sind nicht alle Katzen grau

Aber nicht nur die Figuren sind abwechslungsreich gestaltet, sondern auch die Stadt selbst: Verschiedene Viertel wie Mid Town, Dead End oder die Slums kommen alle mit ihrem individuellen Stil daher. In Sachen Design haben sich die Macher stark von der Kowloon Walled City inspirieren lassen, einem ehemaligen Stadtteil von Hongkong. Die Szenerie ist von dunklen engen Straßenschluchten geprägt, von Dreck, Graffiti und Rauch. Gleichzeitig mischt sich das fernöstlich angehauchte Setting mit typischen Cyberpunk-Elementen: Neon-Reklamen spiegeln sich in Pfützen, Hologramme



Die fliegende Drohne B12 dient als Taschenlampe, Inventar, Waffe, Dolmetscher und wiederholt bei bei Bedarf euer aktuelles Missionziel.


Die Spielwelt von Stray besteht aus mehreren Arealen, ist aber keine klassische Open World. Dafür wird es wohl im Spiel keine Ladezeiten geben.



Warum gibt es in der Welt von Stray nur Maschinen aber keine Menschen mehr? Diese Frage steht wohl im Zentrum der Geschichte.

flackern durch die Nacht, in den zwielichtigen Seitenstraßen rosten kaputte Roboter vor sich hin.

Grafisch ist Stray richtig schick anzuschauen. Auch wenn ihr leider auf Raytracing-Support verzichten müsst, zeichnet das Spiel ein stimmungsvolles Gesamtbild, das vorwiegend vom Kontrast zwischen eurer Katze, einem kleinen lebendigen Energiebündel, und der kalten, metallisch-kantigen Umwelt lebt. Außerdem erwarten euch einzigartige Szenerien wie Ant Village, ein Stadtteil, der um einen alten Vorratsspeicher herum gebaut wurde, der in einem Meer aus Müll schwimmt.

Doch natürlich liefert das Adventure nicht nur was fürs Auge, auch spielerisch wird einiges geboten: Die Cyberpunk-Metropole wartet durch ihre Höhen und Tiefen mit zahlreichen Möglichkeiten zur vertikalen Erkundung auf. Es gibt Leitern, Aufzüge und vieles mehr. Aber natürlich könnt ihr auch einfach auf vier Pfoten umherstreifen und über Dächer klettern.

Dabei kommt jedoch kein klassisches Platforming-Gameplay zum Einsatz. Ihr könnt also nicht einfach da hinspringen, wo ihr möchtet. Eure Kletterpfade sind meist vorgegeben, heißt: Das Spiel bietet etwa die Option, auf einen Vorsprung zu hüpfen, was ihr dann per Knopfdruck direkt macht. Auf die Art ist es unmöglich, durch einen Fehltritt in den Tod zu plumpsen. Das Spielgefühl bleibt flüssig, intuitiv und behält sich eine gewisse Freiheit. Das heißt im Umkehrschluss, dass Stray nicht allzu anspruchsvoll wird, sondern sich mit seinem zugänglichen Konzept mehr an die breite Masse richtet. Entsprechend gibt es keine Survival-Aspekte. Eure Katze kann zwar fessen und trinken, sie muss es aber nicht.

Kein Katzenkampf

Das bedeutet aber natürlich nicht, dass ihr komplett gefahrlos in der Gegend unterwegs seid. Den Entwicklern war ein ausbalancierter Spielrhythmus enorm wichtig. Entspannte Abschnitte, in denen ihr in Ruhe ein größeres Areal erkundet, ohne in eine bestimmte Richtung gedrückt zu werden, wechseln sich mit packenden Stealth-Passagen ab, in denen ihr euch in Papierkartons verstecken müsst. Es gibt action-geladene Script-Sequenzen, Verfolgungsjagden und gelegentlich Kämpfe gegen die sogenannten Zurks – orangefarbene Krabbelviecher, die ein wenig an die Headcrabs aus Half-Life erinnern. Hier könnt ihr sogar draufgehen, sodass ihr ab dem letzten Checkpoint von vorn anfangen müsst.

Damit das nicht passiert, habt ihr stets einen kleinen Begleiter dabei: eine fliegende Drohne namens B12, die ihr in einem Rucksack mit euch herumtragt. Der kleine Racker verfügt über eine Art Laser-Angriff, mit dem ihr euch auch verteidigen könnt. Allerdings nur im Ernstfall, Stray soll kein kampflastiges Spiel werden. Viel wichtiger sind B12s andere Funktionen: Er kann gerufen werden, um euer aktuelles Missionsziel zu wiederholen, er übersetzt den Dialekt der Roboter auf Schildern und in Gesprächen. Er dient als Taschenlampe und Inventar, in dem ihr Collectibles – sogenannte „Erinnerungen" – aber auch Gameplay-relevante Gegenstände sammelt, die euch bei Rätseln helfen. Hier hält Stray eine große Bandbreite parat: von Logik-Rätseln, bei denen ihr einen Tresorcode knacken müsst, bis hin zu Physik-Puzzles, in deren

Stray verfügt nicht über ein freies Parkour-System. Ihr könnt also nicht dahin springen, wo ihr wollt. Das Spiel bietet euch Kletteroptionen an.

Verlauf ihr einen Eimer von einem Vorsprung schubst und dadurch eine Fensterscheibe darunter zerstört. Die besonderen Eigenheiten eures Helden machen sich so auch spielerisch bemerkbar.

Wenn die Katze aus dem Haus ist...
Denn das ist natürlich auch ein wichtiger Aspekt des Spiels: Immersion. Das Gefühl zu haben, wirklich eine Katze zu sein. Dafür haben sich die Macher einige Gimmicks ausgedacht. Ihr könnt zum Beispiel auf Knopfdruck Miauen, auf Fernbedienungen herumdrücken, euch auf dem Bauch eines Roboters zum Schlafen hinlegen oder an Türen kratzen. Dabei glänzt Stray auf der PS5 sogar mit Dualsense-Support in Form von haptischem Feedback. Diese Interaktionen mit der Umgebung sind nicht immer sinnvoll, manche machen einfach nur Spaß oder unterstreichen die körperliche Präsenz eurer Katze. Wenn ihr durch eine Farbpfütze lauft und danach überall blaue Fußabdrücke verteilt, ist das ein schönes Bildnis dafür, wie ihr mit euren Tat(z)en wortwörtlich Spuren in der Welt hinterlasst.

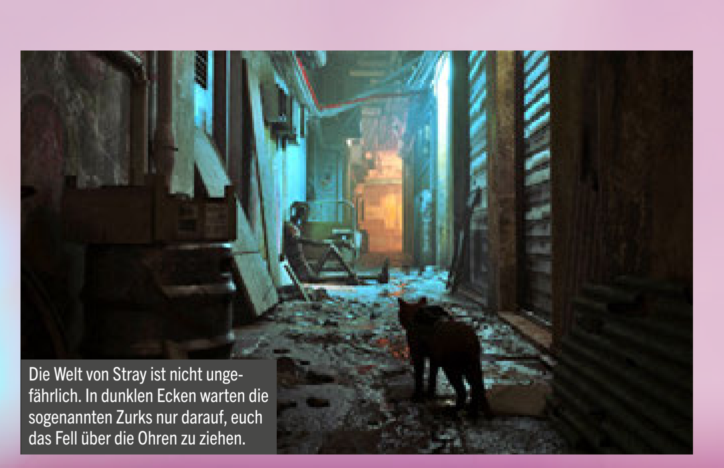
Damit sich das Ganze möglichst flüssig anfühlt, haben die Entwickler den Animationen besonders viel Zeit gewidmet. Motion Capturing war für Stray keine Option. Eine Katze dazu zu bringen, eine bestimmte Bewegung zu machen, die man für das Spiel braucht, grenzt an ein Wunder! Alle Abläufe wurden daher per Hand erstellt – von einer einzigen Person, die sich zu Recherche- und Referenzzwecken dutzende Katzenvideos anschauen musste.

Eure Katze hat keinen Namen, sie lässt sich auch nicht optisch anpassen. Das war laut Entwicklern aber eine bewusste Design-Entscheidung.

Die Roboter sind nicht nur Staffage, einige von ihnen kommen auch mit kleinen Nebenquests auf euch zu. Das streckt die Spielzeit auf bis zu zehn Stunden.

Die Katze aus dem Sack lassen
Es steckt sehr viel Herzblut im Erstlingswerk von Blue Twelve Studios, diesem kleinen Team aus Montpellier, das mit der Entwicklung von Stray bereits vor sieben Jahren begann und jetzt so langsam auf der Zielgeraden einbiegt. Es ist eine Liebeserklärung an Katzen und Katzenbesitzer. 80 Prozent des Teams haben selbst ein kleines Fellknäuel bei sich zu Hause. Im Studio leben zwei Miezen, die sogar als Vorlage für den Hauptcharakter hergehalten haben. Deshalb gibt es auch keine Möglichkeit, ihm einen Namen zu geben oder ihn mit Farben und Mustern individuell optisch anpassen.

„Wir haben darüber nachgedacht", verrät Swann Martin-Raget auf unsere Nachfrage. „Aber es ging uns nicht darum, die Geschichte irgendeiner Katze zu erzählen, sondern die Geschichte dieser einen Katze. Dafür brauchte es eine visuelle Identität." Das klingt logisch. Und zumindest wir sind nach der Präsentation gespannt darauf, zu erfahren, was uns Blue Twelve Studios mit Stray so alles zu zeigen hat. Stray erscheint am 19. Juli 2022 die Playstation 4, die PS5 und via Steam für den PC. Das Action-Adventure ist außerdem ab Release in PS Plus Extra und PS Plus Premium enthalten. Wer also eine der beiden höchsten Stufen von Sonys überarbeitetem Online-Service abonniert hat, kann komplett kostenlos spielen. ❑


Die Welt von Stray ist nicht ungefährlich. In dunklen Ecken warten die sogenannten Zurks nur darauf, euch das Fell über die Ohren zu ziehen.

DAVID MEINT



Wecke den Stubentiger in dir!

Stray ist vielleicht nicht das schönste, das größte oder gar das anspruchsvollste Spiel, das uns in den kommenden Monaten erwartet. Aber es ist definitiv eines der charmantesten! Das Konzept ist innovativ, das Cyberpunk-Setting atmosphärisch und die Umsetzung einfach absolut sympathisch: Wie viel Herzblut die Entwickler hier reingesteckt haben. Mit wie viel Begeisterung sie über ihr Projekt sprechen. Das wärmt das Herz eines jeden Spiele-Romantikers. Ich werde im Juli definitiv reinschauen. Und ich kann allen Leuten, die auch nur im Entferntesten etwas mit Katzen oder Videospielen am Hut haben, nur raten, dasselbe zu tun. Blue Twelve Studios haben jede Aufmerksamkeit mehr als verdient!

Genre: Prügelspiel
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 2023

Street Fighter 6

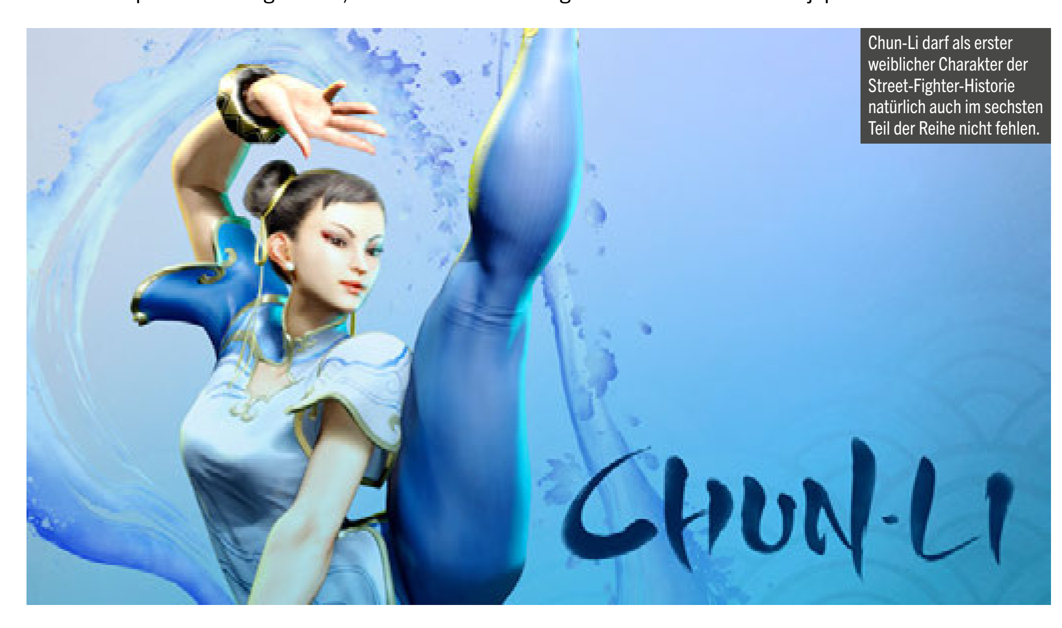
Der Kampfspiel-Klassiker ist kaum wiederzuerkennen: Neuer Stil, neue Engine, neue Charaktere und das große Ziel, eine neue Ära im Prügelspiel-Genre einzuläuten.

Von: Michael Grünwald

Seit 1987 begeistert die Street-Fighter-Reihe von Capcom viele Fans. Im nächsten Jahr erscheint der numerisch sechste Teil des Prügelspiels und dieser will nicht weniger, als das Genre revolutionieren. Wir hatten während einer Hands-on-Session bei Capcom die Möglichkeit, erste Eindrücke des Arcade-Modus zu sammeln.

Weg vom klassischen Comic-Stil, weg von klassischen Prügeleien, weg von der klassischen Engine: Mit Street Fighter 6 möchte Capcom das Kampfspiel-Genre laut eigenen Aussagen neu definieren. Trotz der großen Veränderungen sollen weiterhin jedoch auch alteingesessene Fans voll auf ihre Kosten kommen. Zum ersten Mal betrat die Reihe schließlich im Jahr 1987 die große Bühne. Mit den folgenden Teilen hat sich die Serie natürlich immer weiter entwickelt, doch die Veränderungen, die das japanische Entwicklerstudio für das nächste Jahr geplant hat, kann man schon als kleine Revolution ansehen.

Ein Story-Modus, ein Battle Hub, eine überarbeitete Steuerung, eine moderne Grafik und die RE-Engine, die zuletzt unter anderem bei Resident Evil: Village zum Einsatz kam, sind nur einige der vielen Neuerungen. Natürlich bekommen auch die beliebten Charaktere Ryu, Chun-Li und Guile Verstärkung durch neue Kämpfer wie beispielsweise den Breakdancer Jamie. Bis zum Jahr 2023 müssen wir uns jedoch noch gedulden, um ins fertige Spiel zu starten. Wir durften den Titel nun allerdings vorab schon einmal anspielen.



Chun-Li darf als erster weiblicher Charakter der Street-Fighter-Historie natürlich auch im sechsten Teil der Reihe nicht fehlen.



Aus der Puste

Bei den ganzen Veränderungen möchte Capcom vorwiegend durch das überarbeitete Kampfsystem neue Spielerinnen und Spieler für die Reihe begeistern, doch auch die alte Garde, also die Fans der ersten Stunde, neu herausfordern und wieder in den Bann ziehen. Der Release des letzten Hauptspiels des Franchise liegt schließlich auch schon über sechs Jahre zurück. So richtig durchsetzen, konnte sich Street Fighter 5 in Deutschland damals ebenfalls nicht.

„Drive System" nennt sich das neue Tool, das für mehr Gameplay-Kreativität sorgen soll. Im Grunde verhält es sich ähnlich wie ein Ausdauerbalken. Fünf verschiedene Techniken zur Verbesserung unserer Verteidigung und unseres

Angriffs stehen uns zur Verfügung. Nach jeder Anwendung verlieren wir jedoch einen oder sogar mehrere unserer sechs Antriebsvorräte der Drive-Anzeige.

Zwar füllt sich diese Leiste langsam wieder auf, doch sollte sie einmal komplett leer sein, geraten wir in Gefahr, von unseren Gegnern in einen betäubten Zustand geprügelt zu werden. Wer den Kampf gewinnen möchte, sollte dies also tunlichst vermeiden und nicht in den sogenannten Burnout kommen.

Auch die ausgeteilten Schläge, Tritte und Kombos ziehen dem Kontrahenten dann deutlich weniger Gesundheit ab. Durch dieses Feature haben sich in unserer Anspiel-Session mehrere spannende Runden entwickelt, die das Gameplay tatsächlich aufwerten und den Spielspaß erhöhen.

Moderne Moves

Nicht nur das Gameplay wird variabler, sondern auch die eigentliche Steuerung. Durch eine modernisierte Tastenbelegung erleichtert Street Fighter 6 vor allem Neueinsteigern das Kämpfen. Doch auch für ältere Fans der Reihe gibt es gute Nachrichten: Einerseits fällt die Umstellung relativ leicht. Wir haben uns innerhalb von nur wenigen Runden an die neue Methode gewöhnt. Klar, sie ist stark vereinfacht, denn per kombiniertem Tastendruck lassen sich relativ leicht Spezialangriffe ausführen, doch



Breakdancer Jamie ist bis jetzt der einzige bestätigte neue Kämpfer. Mit seiner schnellen Beinarbeit hält er die Gegner in den Fights auf Abstand.



Guile, der Pilot der US Air Force, hat sich zwar schon länger nicht mehr rasiert, seine klassischen Moves packt er in den Kämpfen aber weiterhin aus.



Die Bewegungen der Kämpfer schauen durch den neuen Grafikstil und die neue RE-Engine deutlich realistischer als noch in den Vorgängern aus.



Wie bereits in den Vorgängern ist Chun-Li schwierig zu spielen. Wer ihre kraftvollen Trittangriffe jedoch beherrscht, hat gute Chancen auf einen Sieg.



Wie groß die Spielwelt im Storymodus ist, können wir noch nicht einschätzen. In den nächsten Monaten möchte Capcom aber mehr Infos dazu preisgeben.

unfair wird das Spiel dadurch nicht. Andererseits bleiben die Matches nämlich trotz unterschiedlicher Steuerungs-Option unseres Gegenübers stets ausgeglichen und spannend, und zwar völlig egal, ob die Person ein Gamepad oder einen Arcade-Joystick verwendet. Beide Varianten haben wir ausgiebig getestet und beides hat problemlos funktioniert.

Veteranen und Quereinsteiger

Natürlich steht uns für diese Moves erneut ein großes Roster parat. Zwar gibt es bereits einige Leaks über die Kämpfer, doch bestätigt sind bislang nur fünf. Da hätten wir die Klassiker Chun-Li sowie die nun bärtigen Ryu und Guile, den aus Teil 5 bekannten Luke, aber auch einen neuen Mitstreiter namens Jamie. In unserer Anspiel-Session bot sich bereits die Möglichkeit, einige Runden mit dem Neuzugang zu kämpfen. Street-Fighter-typisch unterscheidet sich auch der Breakdancer mit einem einzigartigen Kampfstil deutlich von den restlichen Charakteren.

Um seine unnachahmlichen Beinangriffe sollten die Gegner besser einen Bogen machen. Die Kampfstile der bekannten Figuren sind im Großen und Ganzen gleich geblieben. Während Luke beispielsweise mit vielen Faustschlägen agiert, müssen wir uns vor den Kicks und Trittattacken von Chun-Li in Acht nehmen. Die Stile bleiben zwar größtenteils gleich, doch auch den Veteranen spendiert Capcom eine breite Palette an neuen Angriffen: So erhält Ryu unter anderem die Gabe, seine Spezialangriffe wie den Hadoken nochmals zu verstärken. Gänzlich neue Moves gibt's obendrauf.

Voll im Geschehen

Ein weiteres neues Feature sind außerdem die Live-Kommentatoren. Während unserer Kämpfe beschreiben nun Sprecher, was denn eigentlich gerade so vor unseren Augen passiert. Dazu hat sich Capcom die Dienste von bekannten Kommentatoren der Fighting Game Community ins Boot geholt. Bisher bestätigt, wurden der englische Sprecher Jeremy „Vicious" Lopez und der Japaner Aru. In den nächsten Wochen und Monaten sollen noch weitere bekannt gegeben werden. Per Untertitel sind die Sprüche der Kommentatoren zudem in 13 Sprachen übersetzt.

Für die Kämpfe sorgt dieses eigentlich recht kleine Feature tatsächlich für eine schöne Abwechslung. Wer sich zwischendurch auf die Sprecher konzentriert, bekommt manchmal auch den ein oder anderen flappsigen Spruch zum aktuellen Spielgeschehen zu hören. Wir finden, diese Neuerung hat auf jeden Fall einen enormen Coolness-Faktor.

Comic-Look war gestern

Optisch verändern die Entwickler die Reihe mit Teil sechs radikal. Dafür sorgt unter anderem eine neue Engine; Diese kam zuletzt bereits bei Spielen wie Resident Evil: Village, Devil May Cry 5 und Monster Hunter Rise zu Einsatz. Der klassische Comic-Stil weicht einem etwas realistischeren Setting.

Nicht nur die Kämpfer schauen realer aus, sondern auch die Hintergründe. Wer während des Fights Zeit hat, bekommt abseits des Geschehens deutlich mehr geboten als noch in den Vorgängern. Da rennen mal Tiere durchs Bild, mal fiebern Zuschauer mit, mal

Zum ersten Mal im Street-Fighter-Franchise erwartet uns eine Story. Noch hüllt Capcom aber den Mantel des Schweigens um den brandneuen Modus.

Die Locations bekommen eine ordentliche Portion mehr Leben eingehaucht. Trotz aller Änderungen fühlt sich das Spiel immer noch nach Street Fighter an.

wehen die Blüten eines Kirschbaumes durch die Gegend. Diese Veränderung tut der Reihe definitiv gut. Obwohl sich bereits viele Fans kritisch gegenüber einigen Änderungen geäußert haben, sind wir vorsichtig optimistisch. Bleibt nur noch eine große Neuerung: und zwar der Umfang.

Eine neue Welt

Leider, ja leider, konnten wir nur den klassischen Arcade-Modus anspielen. Ein Blick in den neu eingeführten Story-Modus blieb uns noch verwehrt. Capcom möchte hier etwas noch nie Dagewesenes in dem Genre auf die Beine stellen. Mit unserem erstellten Avatar sollen wir in der World Tour unsere eigenen Fußstapfen im Kampfspiel hinterlassen.

Dazu steht uns eine offene, oder zumindest offen-wirkende Welt zur Verfügung, in der wir uns aus der Third-Person-Perspektive bewegen dürfen. Wie unser Tagesablauf so aussieht, können wir genauso wenig einschätzen wie den eigentlichen Umfang der Story. Doch bis zum Release im nächsten Jahr hat Capcom noch ordentlich Zeit zur Verfügung.

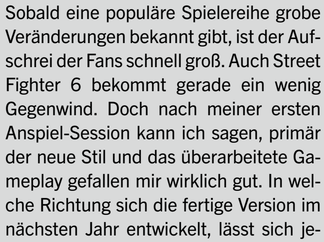
Neben dem World-Tour-Modus gibt's auch noch den Battle Hub, über den es jedoch ebenfalls noch keinerlei Infos gibt. Trotz der Neuerungen bleiben der lokale sowie der Online-Multiplayer und ein Trainingsmodus nach wie vor im Spiel enthalten.

Bugs oder Grafikfehler konnten wir in unserem Hands-on zwar nicht erkennen, doch es handelte sich wie bereits angesprochen noch um eine recht eingeschränkte Version. Die kann bis jetzt mit ihrem komplett neuen Stil und dem überarbeiteten Gameplay jedoch überzeugen. Es bleibt abzuwarten, wie sich der geplante Story-Modus schlägt. Bis zum Release im Jahr 2023 hat Capcom jedoch noch viel Zeit für ihre Prügelspiel-Revolution.

Der sechste Hauptteil der Street-Fighter-Reihe erscheint für PS5, PS4, Xbox Series X/S und den PC. Wer einmal in die Welt des Franchise hineinschnuppern möchte, für den lohnt sich ein Blick auf Steam, den Playstation- oder den Xbox-Shop. Denn dort gibt es die originale Arcade-Version von Street Fighter 2 derzeit gratis. ❑

MICHAEL MEINT

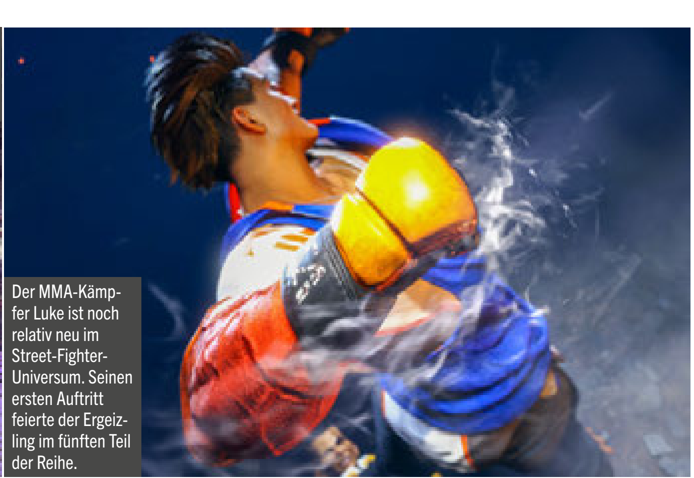
Klassische Prügel-Action in neuem Gewand.



Sobald eine populäre Spielereihe grobe Veränderungen bekannt gibt, ist der Aufschrei der Fans schnell groß. Auch Street Fighter 6 bekommt gerade ein wenig Gegenwind. Doch nach meiner ersten Anspiel-Session kann ich sagen, primär der neue Stil und das überarbeitete Gameplay gefallen mir wirklich gut. In welche Richtung sich die fertige Version im nächsten Jahr entwickelt, lässt sich jedoch kaum einschätzen. Dazu bekamen wir bis jetzt zu wenige Ausschnitte aus der groß angekündigten Story zu sehen. Doch der neue Teil des Prügelspiels hat Potenzial. Außerdem ist die Kritik des Vorgängers nicht spurlos an Capcom vorbeigezogen. Neue Ideen umzusetzen ist immer mit einem Risiko verbunden, doch mit ausreichend Zeit kann die Revolution vielleicht wirklich gelingen.



Nicht nur Grafik und Engine erleben eine Runderneuerung, sondern auch das Gameplay. Unter anderem müssen wir nun auf unsere Ausdauer achten.



Der MMA-Kämpfer Luke ist noch relativ neu im Street-Fighter-Universum. Seinen ersten Auftritt feierte der Ergeizling im fünften Teil der Reihe.

SPEICHERN

Genre: Action
Entwickler: Black Forest Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 30. August 2022

Destroy all Humans! 2 Reprobed

In Destroy All Humans! 2: Reprobed begibt sich Alien Crypto zurück auf die Erde. Welchen Eindruck das Remake des zweiten Teils macht, verrät euch unsere Vorschau.

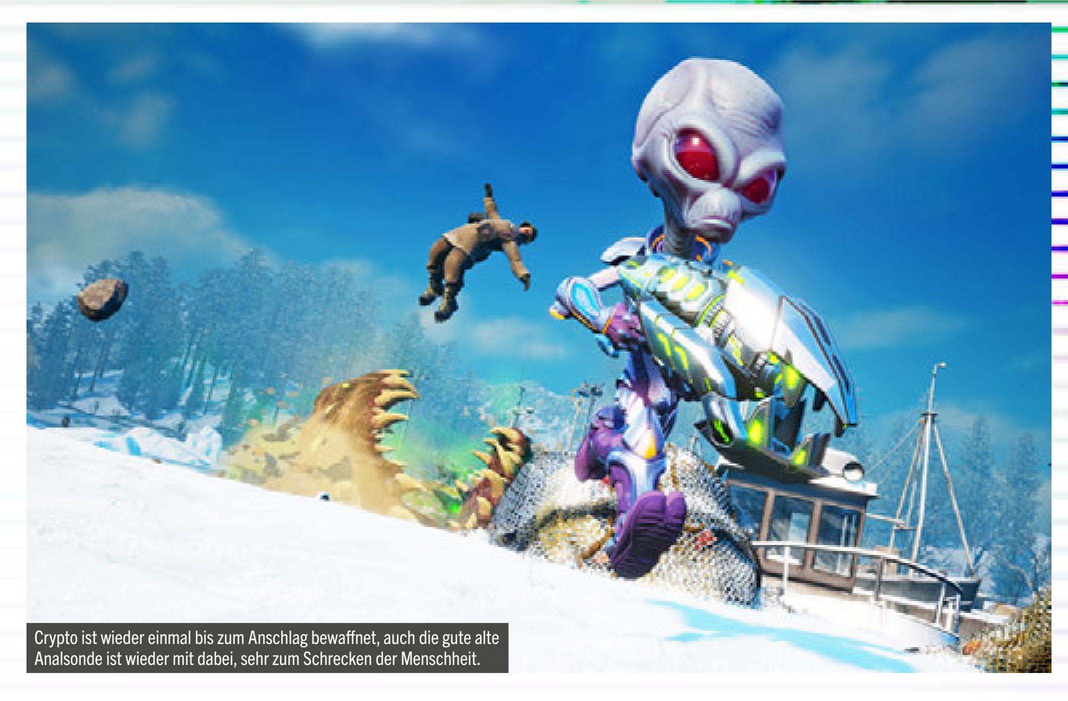
Von: Annika Menzel & Sascha Lohmüller



Ihr könnt die geheimsten Gedanken der Passanten lesen. Die sind zwar unterhaltsam, aber wollt ihr das wirklich alles wissen?

Die Kämpfe machen vor allem durch die unterschiedlichen Waffen viel Spaß.

Sperrt die Kühe in den Stall und bedeckt euren Allerwertesten; die Aliens kehren bald zurück! Ab dem 30. August 2022 wagt sich Crypto in Destroy All Humans! 2: Reprobed erneut auf die Erde, um Rache zu nehmen und die Pläne seiner bösen Gegenspieler zu vereiteln. Das neu aufgebaute Remake hat seinen berühmt-berüchtigten Humor aber nicht im Jahr 2006 zurückgelassen, sondern alle Elemente des Originals in den Frachtraum der fliegenden Untertasse geladen. So könnt ihr euch bald möglichst originalgetreu unter die Menschen mischen, ohne eure alte Konsole rausholen zu müssen.


Crypto ist wieder einmal bis zum Anschlag bewaffnet, auch die gute alte Analsonde ist wieder mit dabei, sehr zum Schrecken der Menschheit.

Wir durften bereits einige Stunden in den Titel spielen und uns in den ersten beiden Gebieten austoben. Dabei haben wir uns sowohl elektrisierende Gefechte mit feindlichen Agenten geliefert als auch gemeinsam mit vermutlich nicht nüchternen Hippies unsere Freiheit genossen. Ausreichend Zeit zum Feiern muss nämlich auch bei schwerbeschäftigten Außerirdischen drin sein. In unserer Vorschau verraten wir euch, ob die Neuauflage vielversprechend wirkt oder wir sie lieber ins All zurückschießen würden.

Wir schreiben das Jahr 1969

Destroy All Humans! 2: Reprobed orientiert sich stark am Original, weshalb ihr es wie damals mit einem anderen Protagonisten als im Vorgänger zu tun bekommt. Naja, so ganz stimmt das eigentlich nicht, denn irgendwie handelt es sich trotzdem noch um Crypto. Der ist allerdings aus nicht näher ausgeführten Gründen ums Leben gekommen, weshalb ihr nun als sein Klon und Nachfolger unterwegs seid.

Mithilfe von Pox hat er das Weiße Haus infiltriert und sich kurzerhand zum Präsidenten von Amerika gemacht; der Körperfresserfähigkeit sei Dank, mit der er den eigentlichen Chef unter seine Kontrolle gebracht hat. Cryptosporidium 138, wie er mit vollen Namen heißt, kann nämlich die Körper von unschuldigen Menschen kapern und sich als einer von ihnen ausgeben.

Obwohl die Amerikaner selbst noch keinen Verdacht schöpfen, ist euch der KGB auf die Schliche gekommen und betrachtet euch als Bedrohung für die Sowjetunion. Um euch auszuschalten, zerstören sie euer Mutterschiff. Darin befindet sich zu diesem Zeitpunkt allerdings gerade Pox, während ihr es auf der Erde richtig krachen lasst. Glücklicherweise konnte euer Komplize eine Kopie seines Bewusstseins sichern und steht euch nun als Hologramm mehr oder weniger tatkräftig zur Seite. Mit dieser Aktion wollt ihr eure Feinde aber nicht durchkommen lassen und versucht stattdessen, ihre bösen Pläne zu vereiteln.

Disclaimer: Das Original stammt aus dem Jahr 2006 und bedient wie schon andere Medien das Vorurteil der bösen Russen. Angesichts der aktuellen Lage ist das ein schwieriges Thema, allerdings ist die Geschichte nicht neu erfunden und das Remake befindet sich bereits seit längerer Zeit in Entwicklung. Nun geht es aber zurück zu Crypto und seinen fragwürdigen Angriffsmethoden.

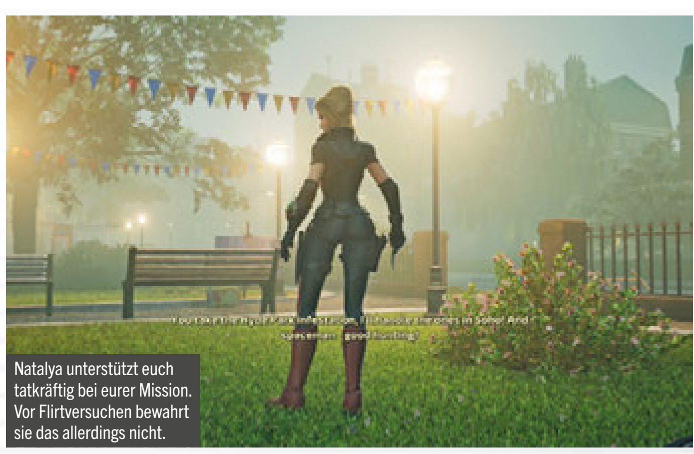
Friede, Freude, Analsonde

Vor euch und euren übernatürlichen Waffen ist niemand sicher. Bevor das Mutterschiff zerstört wurde, sind einige Datenkerne mit nützlicher Ausrüstung herausgefallen. Die sind nun in der gesamten Spielwelt verstreut. Eure Gegner müssen sich auf Elektroschocks, Feuerschaden oder hinterlistige Attacken mit der Analsonde einstellen. Denn ja, die dubiose Waffe, mit der ihr euren nichtsahnenden Opfern das Hirn auf etwas anderem Wege extrahiert, ist natürlich wieder mit von der Partie. Chaos lässt sich ebenfalls wunderbar mit eurem Ufo stiften. Laserangriffe und ein Entführungsstrahl machen euch zu klassischen Außerirdischen, die Menschen verschleppen und die Welt ins Verderben stürzen wollen. Als Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika oder zumindest als Marionettenspieler liegt euch vor allem die DNS der Menschheit am Herzen.

Die braucht ihr zum Verbessern eurer Fähigkeiten sowie eurer Ausrüstung. Mithilfe von letzterer lässt sie sich ganz einfach entwenden, schließlich brauchen diese niederen Lebewesen sie doch eigentlich gar nicht. Oder zumindest benötigt ihr sie dringender.

Mit genügend Feierlaune lassen sich die Passanten zudem ins Partyfieber versetzen und kriegen nichts mehr um sich herum mit. Das ist vor allem dann nützlich, wenn ihr unerwünschte Aufmerksamkeit erregt habt oder möglichst unauffällig vorgehen möchtet. Wenn sie euch in eurer außerirdischen Gestalt sehen oder sogar Gesetzeshüter in der Nähe sind, steigert sich eure Alarmstufe und das Feuer wird eröffnet.

Dann bleibt euch nichts anderes übrig, als den Leuten eine Ge-


Natalya unterstützt euch tatkräftig bei eurer Mission. Vor Flirtversuchen bewahrt sie das allerdings nicht.


Freie Liebe für alle! Wenn die Laune hoch genug steigt, beginnt sogar eine Tanzparty.

Crypto hat einiges an futuristischer Ausrüstung im Gepäck. Besonders praktisch ist sein Jet-Pack, mit dem er sich gleichzeitig außer Sichtweite begeben kann.

hirnwäsche zu verpassen oder den Rückzug anzutreten. Schließlich seid ihr der erste Furon mit Genitalien und die gilt es unter allen Umständen zu beschützen. Die unterschiedlich hohen Gesucht-Stufen scheinen aber keine längerfristigen Konsequenzen zu haben, sondern nur für den Moment zu gelten.

Auf die Landeplätze, fertig, los!

Dass die Menschen beim Anblick von Außerirdischen schreiend davonrennen und direkt zum Hörer greifen, um die Polizei zu alarmieren, erschwert eure Mission zusehends. Dementsprechend ist Geballer nicht immer das Mittel der Wahl; manchmal müsst ihr subtiler vorgehen und euch die unscheinbaren Körper der menschlichen Passanten zunutze machen. Generell gibt es sowohl Missionen, in denen Gewalt keine Lösung ist, als auch welche, in denen sie das sehr wohl ist. Wenn es nach Crypto geht, lassen sich Probleme ohnehin schneller bewältigen, wenn er etwas … überzeugender wird. Da müsst ihr je nach Situation beurteilen, welche Vorgehensweise sich gerade besser eignet. Insgesamt hatten wir aber deutlich mehr Spaß, wenn wir den Zap-O-Matic oder den Dislokator zum Einsatz bringen durften, als uns durch Sperrgebiete zu schleichen. Trotzdem ist es gut, dass euer Ufo eine Tarnfunktion besitzt, damit ihr nicht gleich die ganze Stadt in Angst und Schrecken versetzt. Im Laufe der ersten Stunden haben wir mehrere Landeplätze freigeschaltet, die uns einiges an Fußweg erspart haben.

Direkt teleportieren konnten wir uns zwar nicht und waren daher auf einen Platz in der Nähe unseres Ziels angewiesen, praktisch ist es aber trotzdem. Außerdem könnt ihr mit der fliegenden Untertasse in andere Gebiete reisen, Upgrades freischalten oder dem anzüglichen Alien andere Skins verpassen. Einen Blick in das Raumschiff dürft ihr allerdings nicht werfen, die Optionen sind lediglich über ein Menü auswählbar. Auch das Reisen von einem großen Gebiet ins nächste führt euch leider nicht durch den Luftraum, sondern nur über einen Ladebildschirm. Auf den ersten Blick scheint die spielerische Umsetzung gut gelungen zu sein. Im Gefecht lässt es sich leicht zwischen den verschiedenen Waffen und Fähigkeiten hin und her schalten, wodurch wir wirklich Gebrauch von den unterschiedlichen Optionen gemacht haben. Ein bisschen erinnert das Spielgefühl an den Playstation-Hit Ratchet & Clank: Rift Apart, bei dem die kurioseste Ausrüstung zum Einsatz kam. Damit kann Destroy All Humans! 2: Reprobed zwar nicht ganz mithalten, unseren Spaß hatten wir mit dieser Art Gameplay aber trotzdem.

Humor unter der Gürtellinie

Die Reihe ist außerdem bekannt für ihren platten und anzüglichen Humor, der im Remake ebenfalls nicht zu kurz kommt. Ob ihr die Flachwitze mögt oder dabei nur die Augen verdreht, ist letztendlich Geschmackssache. Trotzdem hat Crypto einige flotte Sprüche auf



Als klassischer Außerirdischer besitzt ihr auch ein Ufo, mit dem ihr die Stadt unsicher macht.



Verkehrsmittel und Basis zugleich: In dem Ufo könnt ihr eure Ausrüstung verbessern oder andere Skins für den Außerirdischen auswählen.

Make Love, Not War! Naja, zumindest wenn es nach den Hippies im Spiel geht. Ihr stiftet mehr Chaos als alles andere, aber das macht doch auch am meisten Spaß.

Lager, während andere ziemlich grenzwertig sind. Rumblödeln steht für ihn an der Tagesordnung.

Das Original stammt aus dem Jahr 2006 und arbeitet mit einigen Klischees und Anspielungen, die wir in einem neuen Spiel heutzutage nicht erwarten würden. Auch eure freizügige Gefährtin Natalya, die der Protagonist bei jeder sich bietenden Gelegenheit anbaggert, schafft da leider keinen Ausgleich. Das Spiel nimmt sich insgesamt selbst nicht allzu ernst, weshalb wir vieles als ironisch verbuchen und uns ein Schmunzeln hier und da nicht verkneifen konnten.

Trotzdem wirft der Titel mit wirklich schlechten Witzen um sich. Wenn wir einen Scherzanruf bei der Polizei machen und nach einem Herrn Axel Schweiß fragen, sorgt das nicht mal für ein müdes Lächeln. Unverblümte Aussagen von zugedröhnten Hippies oder die geheimsten Gedanken der Passanten, waren aber doch unterhaltsam.

Unser Fazit dazu: Muss man eben mögen. Wem die Spiele damals schon zu platt waren, der wird auch im neuen Gewand nicht anders von ihnen denken. Wenn ihr Lust auf diese Art der Unterhaltung habt, wird das Remake genau diese Erwartung erfüllen.

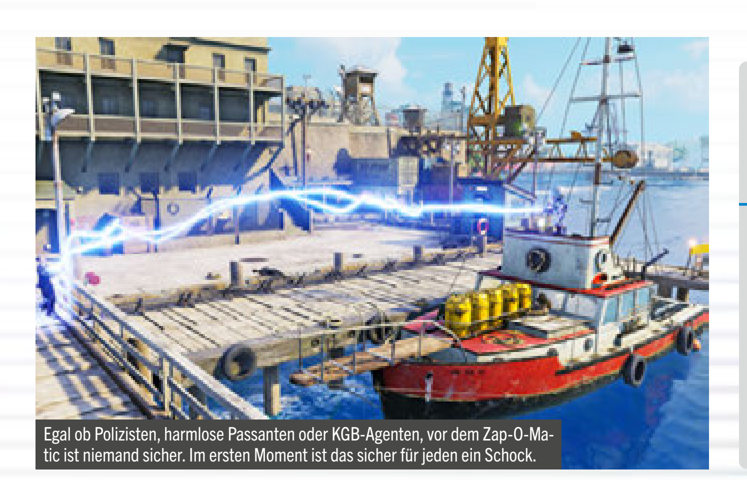
Keine überirdischen Veränderungen

Mit Black Forest Games ist hier das gleiche Studio am Werk, dass 2020 bereits den ersten Teil der Reihe neu aufgelegt hat. So dürft ihr euch im Sommer auf den aktuellen Konsolen und PCs in das abgedrehte Abenteuer stürzen. Die Spielwelt wurde dafür von Grund auf in der Unreal Engine 4 aufgebaut.

Von der Neuauflage profitiert deshalb vor allem die Grafik, die sich echt sehen lassen kann. Optische Wunderwerke wie bei einem Horizon: Forbidden West gibt's jetzt zwar nicht, dafür überzeugt der comichafte Stil im modernen Gewand. Einen Änderungswunsch hätten wir allerdings gehabt: Wenn das Studio schon das gesamte Spiel für Crypto und die Furonen neu konstruiert hat, wären ein paar zusätzliche Charaktermodelle schön gewesen.

Wie im Original begegnet ihr bei einem Rundgang durch die Stadt an jeder Ecke den gleichen Erdlingen. Die Wahl eines Körpers fällt besonders leicht, wenn es gar nicht erst viel Auswahl gibt. Da sich das Entwicklerstudio möglichst detailgetrau an die Vorlage halten wollte, können wir diese Entscheidung aber nachvollziehen.

Im Gegensatz zum Remake des ersten Teils durften wir zwischen vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen. Auf der niedrigsten Stufe ist das Spiel ziemlich entspannt, weshalb ihr guten Gewissens mindestens die zweite Schwierigkeit auswählen könnt, damit es nicht allzu leicht ausfällt. Wenn ihr Lust darauf habt, noch einmal in die Welt voller schlechter Witze und Alien-Action einzutauchen, scheint das Remake eine gute Wahl zu sein. Optisch ist es sehr gelungen und auch die deutsche Synchro macht einiges her. ❑



Egal ob Polizisten, harmlose Passanten oder KGB-Agenten, vor dem Zap-O-Matic ist niemand sicher. Im ersten Moment ist das sicher für jeden ein Schock.

ANNIKA MEINT

Spaßiges Gameplay trifft auf ziemlich unangenehme Konversationen.

Das Spiel für die Vorschau zu starten, war wie ein kleiner Kulturschock für mich. Ich habe weder die Originale noch das Remake vom ersten Teil gespielt, weshalb ich Crypto erst jetzt kennenlernen durfte. Besonders im Vergleich zur Vorlage von 2006 ist das Spiel optisch sehr gut gelungen und die Kämpfe mit den verschiedenen Waffen machen echt Laune. Der Humor ist allerdings so gar nicht mein Fall, was eine ziemlich schlechte Grundvoraussetzung ist. Wer damit mehr anfangen kann oder einfach in Nostalgie schwelgen möchte, wird aber sicher seine Freude daran haben, wenn der Rest des Spiels ähnlich aussieht. Von den ganzen schlechten Witzen muss ich mich jetzt erstmal erholen … obwohl coole Sprüche darunter waren, das muss ich dem Präsidenten lassen.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

LAYERS OF FEARS

Horror-Reihe erscheint 2023 als Gesamtpaket in Unreal Engine 5



Layers-of-Fear-Entwickler Bloober Team ist in den letzten Monaten vor allem durch Gerüchte rund um eine mögliche Partnerschaft mit Konami an einem neuen Silent Hill aufgefallen. Doch wie das Summer Game Fest zeigte, kehrt das polnische Entwicklerstudio, das zuletzt The Medium veröffentlichte, aktuell erstmal zu alten Wurzeln zurück. Dort kündigte man nämlich Layers of Fears an: Kein neuer Teil der Reihe, sondern ein Gesamtpaket, das den ersten Teil, Layers of Fear: Inheritance und Layers of Fear 2 umfassen soll. Komplett in Unreal Engine 5 produziert und mit einer erweiterten Geschichte versehen, dürfte das für Anfang 2023 geplante Paket auch für Fans interessant sein, die sich bereits durch die bisherigen Teile gegruselt haben. Um für die entsprechende Stimmung zu sorgen, garnierte man die Enthüllung von Layers of Fears mit einem stimmungsvollen Trailer. Im Fokus stehen natürlich die bereits bekannten Kunstwerke der Horror-Reihe, die den Obsessionen ihrer Schöpfer auf die ein oder andere Weise Ausdruck verleihen. Besonders grafisch kann der Trailer beeindrucken, hier sitzt jede Spinnwebe. Bloober Team will alles Menschenmögliche aus der Unreal Engine 5 herauskitzeln und verrät, dass Fans sich auf Ray Tracing, HDR und 4K freuen dürfen. Außerdem wolle man vom sogenannten Lumen-System Gebrauch machen, um die gruseligste Horrorerfahrung überhaupt zu bieten.

Auch Piotr Babieno, der CEO von Bloober Team, meldete sich zur Feier der Ankündigung: „Wir bringen ein Franchise zurück, das uns viel bedeutet, in einer neuen Form, die Spielern eine wirklich frische Spielerfahrung bieten und ein neues Licht auf die gesamte Geschichte werfen wird. Unser Plan war es, die Spiele nachzubilden, aber wir wollten keine einfache Kollektion von zwei Remastern machen. Wir haben an einem neuen Ansatz gearbeitet, etwas, das vielleicht noch nicht offensichtlich ist. Aber ich kann verraten, dass es einen Grund hat, warum wir es Layers of Fears genannt haben.“ Sowohl alte als auch neue Fans dürfen sich dann auf ein psychedelisches Horror-Erlebnis freuen. Abseits von der hochmodernen Grafik dürfte für Kenner der bisherigen Teile die bereits erwähnte Story-Erweiterung wohl das wahre Highlight sein. **Jonas Höger**

DIABLO 4

Koop, Open World, Strongholds, Weltbosse – Details enthüllt



Am 12. Juni fand der große Xbox Showcase statt, bei dem auch das Entwicklerstudio Blizzard Entertainment einen Auftritt hatte. Im Rahmen der Präsentation gab es nicht nur die Free2Play-Ankündigung von Overwatch 2, sondern unter anderem auch einen Cinematic-Trailer von Diablo 4. Zum Action-Rollenspiel lieferte das Team neben der Ankündigung einer neuen Klasse hinaus einige interessante Details, die wir euch nicht vorenthalten wollen.

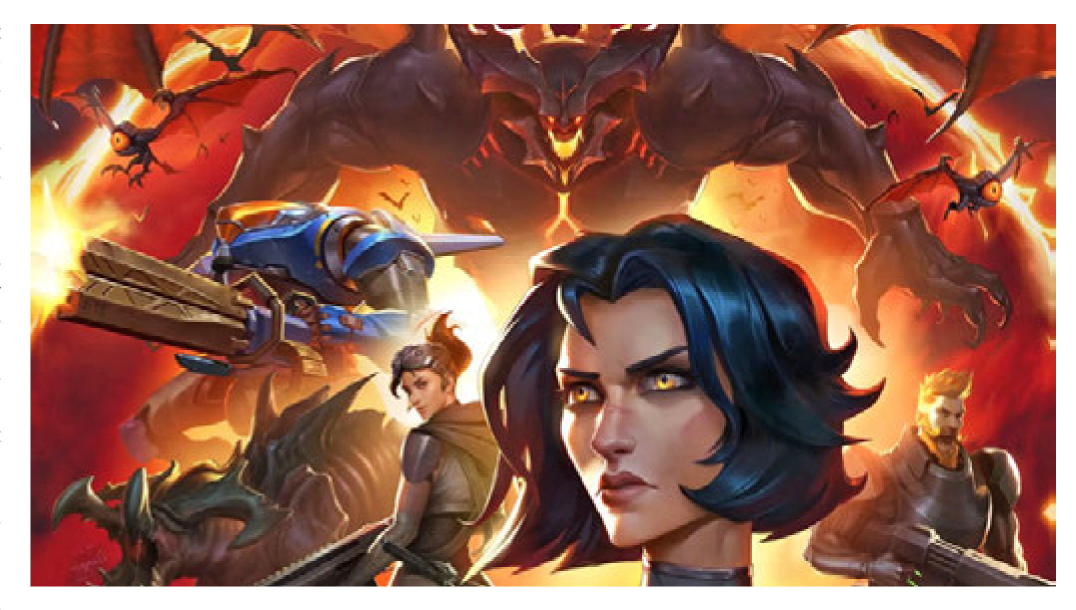
Beim Xbox Showcase hat Blizzard Entertainment unter anderem etwas ausführlicher über die sogenannten Strongholds von Diablo 4 gesprochen. Dabei handelt es sich um Festungen, die von feindlichen Einheiten kontrolliert werden. Sobald ihr eine solche Festung erobert habt, schaltet ihr auf diese Weise neue Städte, zusätzliche Dungeons sowie andere Gameplay-Inhalte in der Spielwelt frei. Demnach lohnt es sich definitiv, die Strongholds anzugreifen. Des Weiteren dürfen sich die Spieler von Diablo 4 auf lokale Events freuen, die überall in der Welt von Diablo 4 „aufploppen“ können. Diese reichen von einzigartigen Story-Episoden bis hin zu Kämpfen gegen riesige Weltbosse. Letztere sind nicht sonderlich leicht zu bezwingen, sollen aber reichlich Belohnungen abwerfen, wenn ihr sie in die Knie zwingen könnt.

Außerdem bestätigte Blizzard Entertainment beim Xbox Showcase nochmals, dass euch in Diablo 4 eine geteilte Welt erwartet, in der mehrere Spieler gleichzeitig agieren können. Dank eines Cross-Play-Supports funktioniert dies sogar unabhängig von der Plattform, Spieler von der PC-Versionen agieren gemeinsam mit der Konsolenfraktion. Zudem wird es definitiv einen „Couch-Koop-Modus“ geben, daher können sich mehrere Spieler vor derselben Konsole versammeln und in den Kampf ziehen.

Die neuen Infos dürften die Fans freuen, schließlich wurde Diablo 4 bereits 2019 angekündigt und ließ seitdem nicht viel von sich hören. Das Spiel soll 2023 erscheinen, genauer eingegrenzt wurde der Releasezeitraum allerdings nicht. Ein wenig Geduld müsst ihr also noch aufbringen, bis ihr den Hack-and-Slay-Titel selbst in den Händen halten und ausprobieren dürft. **André Linken**

STORMGATE

Neues Projekt ehemaliger Blizzard-Veteranen angekündigt



Auf dem Summer Game Fest hat Frost Giant Studios, ein Studio bestehend aus ehemaligen Blizzard-Kräften, das Free-2-Play-Spiel Stormgate angekündigt. Dabei handelt es sich um ein Echtzeitstrategiespiel, welches 2023 in die Beta starten soll. Neben dem CGI-Trailer, welcher auf der Präsentation gezeigt wurde, sprach Geoff Keighley mit dem CEO von Frost Giant Studios, Tim Morten. Dieser nutzte die Gelegenheit, um die namensgebenden Stormgates zu erläutern.

Bei diesen handelt es sich laut Morten um Portale, welche sich während eines Solarsturms öffnen. Dieser Prozess soll einen höllischen Wirt auf die Erde loslassen. Jedoch ist es nicht die Prämisse, welche bereits jetzt für Vorfreude bei vielen RTS-Fans sorgt, sondern die Köpfe hinter dem Projekt. Bei Frost Giant arbeiten Personen wie Tim Campbell, Ryan Schutter, Tim Morton, Joseph Shunk oder Jesse Brophy. All das waren tragende Säulen für Klassiker der Echtzeitstrategie wie Starcraft 2 oder Warcraft 3: The Frozen Throne. Dementsprechend ist hier das Vertrauen der Kundschaft unter Umständen größer als beim ehemaligen Arbeitgeber Blizzard. Dieser produziert in den letzten Jahren Negativschlagzeilen am Fließband. Sowohl Kontroversen innerhalb des Unternehmens als auch qualitativ fragwürdige Produkte haben das Image der Firma keineswegs verbessert. Auf der eigenen Webseite verspricht Stormgate bereits einige Features. Neben einem kompetitiven PvP-Modus soll es eine Koop-Kampagne und einen Editor für das Spiel geben. Bereits jetzt könnt ihr euch für die Beta anmelden, die 2023 an den Start gehen soll. Damit gehört die Ankündigung von Stormgate womöglich zu den Highlights der diesjährigen Summer-Game-Fest-Präsentation.

Simon Hoffmann

Diablo Immortal führt die Kult-Marke auf neue Wege – zum Entsetzen vieler Fans.

Diablo Immortal

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 02. Juni 2022
Preis: Free2Play
USK: ab 16 Jahren

Einen Monat lang haben wir getestet, das Ergebnis schmerzt: Diablo Immortal ist ein gutes Mobile-Game, das schwer unter seinem Free2Play-Modell leidet.

Von: Felix Schütz

Seit seiner Ankündigung steht Diablo Immortal unter Beschuss. Ein Mobile-Game mit Free2Play-Modell? Darauf hat nun wirklich kein Fan gewartet. Die vielen negativen Schlagzeilen, für die Blizzard in den letzten Jahren gesorgt hat, machten die Stimmung nicht besser: Kurz nach dem Launch wurde Diablo Immortal auf Metacritic in Grund und Boden gewertet, der User-Score zeigt mit 0,3 einen historischen Tiefstand. Gleichzeitig scheint das Mobile-Game bei vielen Spielern gut anzukommen, laut Blizzard wurde Diablo Immortal bereits nach wenigen Tagen mehr als 10 Millionen mal installiert. (Gerüchten zufolge haben die Entwickler bereits Unsummen mit dem Spiel verdient!) Doch all das kann die Lawine aus Kritik nicht aufwiegen, die über das Spiel hinweggerollt ist: Erfolgreich oder nicht, mit Diablo Immortal hat Blizzard eine ganze Menge Fans enttäuscht. Im Zentrum der Vorwürfe: das Bezahlmodell. Diablo Immortal sei ein gieriges Pay2Win-Game, schamlos darauf ausgelegt, den Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Doch es gibt auch Gegenmeinungen: Immer wieder melden sich Spieler zu Wort, die keinen Cent ausgeben – und trotzdem Spaß mit dem Ding haben. Manche loben das Spiel sogar als eines der schönsten Mobile-Games aller Zeiten. Und wer hat nun recht? Die Antwort ist kompliziert.

Handyspiel in Konsolenqualität

Diablo Immortal ist zwar auch für den PC erschienen, ist aber noch nahezu identisch mit dem Spielerlebnis auf Android und iOS. Das hatte Blizzard auch schon vorab deutlich gemacht: Diablo Immortal ist und bleibt ein Mobile-Game, daran ändert auch die Open Beta auf dem PC nicht viel. Und wer nun denkt, Diablo würde auf einem Smartphone eh nicht funktionieren, hat es vermutlich noch nicht



Vor Story-Dungeons suchen wir uns Mitspieler, vier Helden passen in eine Gruppe.



Die Geschichte wird auch über solche Videos mit animierten Artworks vorangetrieben.



In der Spielwelt wimmelt es nur so vor handlichen Events, kurzen Quests und Mini-Bossen.

gespielt: Nach ein paar Minuten flutscht das Action-RPG nämlich auch am Touchscreen richtig gut, das Interface ist größtenteils durchdacht, alle wichtigen Features sind an Bord und die Action geht geschmeidig von der Hand. Wer mag, kann in der Mobile-Version übrigens auch einen Controller nutzen – wir finden aber, dass die Touch-Eingabe das bessere Erlebnis liefert, gerade die Menüs lassen sich mit den Fingern flotter bedienen.

Sechs Klassen sind an Bord, die spielen sich allesamt effektgeladen, wuchtig und angenehm vertraut. Eure Barbaren, Zauberer und Dämonenjäger lassen es also ähnlich krachen wie in Diablo 3, mit knallbunten Zaubern und kraftvollen Hieben, die auch auf dem kleinen Telefonbildschirm ihre Wirkung entfalten. Überhaupt steht die Grafik einem Diablo 3 nur in sehr wenig nach. Wenn ihr ein halbwegs flottes iOS- oder Android-Gerät habt, bekommt ihr wunderschön designte Levels, farbenfrohe Effekte, detailverliebte Animationen und abwechslungsreiche Monster geboten, alles in Blizzard-Qualität. Zusammen mit der gelungenen Musikbegleitung und motivierten englischen Sprechern kommt da also auch auf dem Smartphone richtig Atmosphäre auf.

Gelungenes Zwischenkapitel

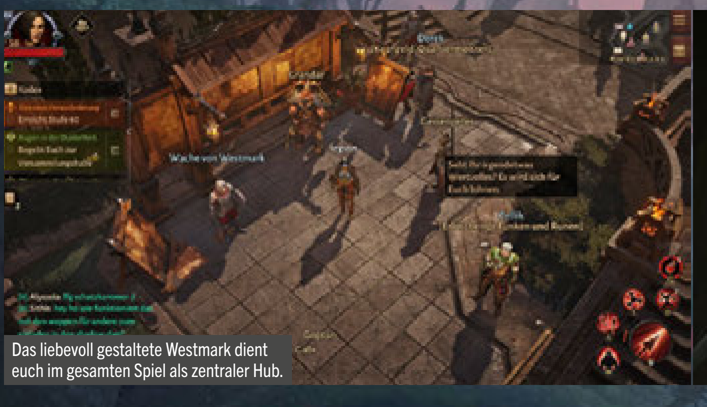
Die Story ist zwischen Diablo 2 und dem dritten Teil angesiedelt und führt nicht nur neue Charaktere und Schurken ein, sondern bringt auch viele alte Bekannte zurück. Die Lore wird hier und da zwar ganz schön gebogen, unter anderem mit einem neuen Oberschurken, der gefühlt aus dem Nichts erscheint. Unterm Strich ist die Hauptquest aber trotzdem absolut ordentlich und fühlt sich wie ein kleineres Diablo 3 an. Gute zehn Stunden dürft ihr für die Story einplanen, wer nebenher noch anderen Kram erledigt, ist bis zum Finale auch deutlich länger beschäftigt. Ein Highlight dabei ist die hübsch gestaltete Stadt Westmark, die euch als zentraler Hub dient. Hier findet ihr zig Händler, Handwerker, Questgeber und andere Spieler. Außerdem startet ihr von dort aus in die zahlreichen Endgame-Aktivitäten und verbessert eure Ausrüstung. Ihr bereist verschiedene Länder in Sanktuario, kämpft euch durch Wälder, Gruften, Wüsten, Berge, Sümpfe und so weiter. Das fühlt sich zwar größtenteils wie ein Best-of-Diablo-3 an und lässt eigene Ideen vermissen, doch immerhin ist alles hübsch designt und zeigt die Blizzard-typische Liebe zum Detail.

Wie bei Mobile-Games üblich, sind die meisten Aufgaben sehr kurzgehalten, das gilt besonders für die minutenlangen Nebenquests, die unterwegs für Abwechslung sorgen. Am Wegesrand locken auch immer wieder kleine Zufallsereignisse, die euch



Wo der Barbar wirbelt, wächst kein Gras mehr: Look und Spielgefühl erinnern an Diablo 3.

Diablo lässt sich diesmal nicht blicken, mit Skarn betritt ein neuer Schurke die Bühne.


Das liebevoll gestaltete Westmark dient euch im gesamten Spiel als zentraler Hub.



Auch am PC müsst ihr noch mit dem Interface der Mobile-Fassung leben.

von eurem Ziel weglocken wollen. Kann man machen, ist aber kein Muss. In der Hauptstory wird am meisten geboten, da gibt's eine ganze Menge Dialoge und Cutscenes, nett inszenierte Bosskämpfe und ein paar Dungeons mit schick gemachten Skript-Ereignissen. Das ist zwar streng genommen alles nix Besonderes mehr, doch für ein Mobile-Game verschiebt Diablo Immortal die Messlatte hier spürbar nach oben.

Diablo Online

Als erstes Diablo überhaupt ist Immortal auch ein ausgewachsenes MMO. Einen Offline-Modus oder eine private Spielwelt gibt es nicht, nur sporadisch landet ihr in Instanzen, die für euch allein reserviert sind. Darum begegnet ihr praktisch überall anderen Spielern, die Monster jagen, Kisten öffnen oder Quests erledigen. Das ist für ein Diablo mehr als ungewöhnlich und auch längst nicht von jedem Fan gewollt. (Zur Erinnerung: Diablo ist seit dem ersten Teil als Koop-Spiel designt, das man aber auch komplett alleine erleben kann).

Trotzdem kommen auch Einzelgänger auf ihre Kosten. Allerdings führen die omnipräsenten Spieler öfter mal zu merkwürdigen Momenten, etwa wenn jemand ein Story-Ereignis auslöst, das ihr aber noch gar nicht zu Gesicht bekommen sollt. Für euch schaut das dann so aus, als würde der Spieler einfach ins Leere kloppen. Diablo Immortal bricht außerdem mit einer Tradition: Fast alle Levels sind von Hand gefertigt, schließlich teilen sich alle Spieler die gleiche Welt. Bis auf die Dungeons gibt es also keine zufallsgenerierte Umgebungen mehr. Außerdem müsst ihr euch auf plötzliche Respawns gefasst machen, schließlich wollen alle Spieler genügend Beute und Gegner abbekommen. Das ist zwar notwendig, wird aber manchmal auch einfach etwas unelegant, wenn euch zum Beispiel eine Kiste oder ein Elite-Mob direkt vor die Füße spawnt.

Auch bei den Zonen-Ereignissen (ab der zweiten Schwierigkeitsstufe) kann's chaotisch werden. Etwa wenn zwei Dutzend Spieler auf einmal versuchen, einen NPC zu eskortieren, Gegner plattzumachen und Beute einzusacken – solche heftigen Lags haben wir schon lange nicht mehr erlebt. Oder wenn wir einen öffentlichen Raidboss wie die schick designte Blutrose in Angriff nehmen wollen: Ein ums andere Mal haben wir hier genervt aufgegeben, weil irgendjemand wieder nicht kapiert hat, dass sich das Vieh regelmäßig heilt, wenn man ihm zu nahe kommt. Gerne würden wir uns da besser mit den anderen Leuten absprechen, doch die Chat-Funktion ist weder am PC noch Mobile so richtig gelungen und lässt noch einigen Komfort vermissen. Absprachen mit zufälligen Spielern gab es in unserer Spielzeit praktisch nie. Auch die Gruppensuche und Gildenverwaltung schrecken mit ihrer Fülle an Optionen eher ab. Das Gleiche gilt für die Unmengen an Upgrade-Systemen, die wir später noch kennenlernen. Hier und da wirkt Diablo Immortal schlichtweg überladen.

Talente und Paragon

Ausgerechnet beim Talentesystem geht Diablo Immortal aber einen zu simplen Weg. Ähnlich wie in Diablo 3 schaltet ihr Skills automatisch durch Levelaufstiege frei, diesmal allerdings ohne die Fertigkeitsrunen, um Talente zu variieren. Diesen Job übernehmen nun die legendären Items. Wenn ihr also zum Beispiel aus einem Pfeilhagel einen Bombenregen machen wollt oder aus einem Energiestrahl einen Eisblitz, müsst ihr erst mal den passenden legendären Gegenstand finden. Die Auswahl ist allerdings deutlich kleiner als in Diablo 3. Außerdem könnt ihr die Skill-Varianten aus euren Items extrahieren und anschließend auf andere Ausrüstung übertragen. Im Grunde hat man dadurch fast wieder eine ähnliche Mechanik wie in Diablo 3 – sie ist nur kleiner und umständlicher.

Dafür wurde aber das Paragon-System kräftig erweitert. Ab der Maximalstufe 60 warten nun mehrere kleine Talentbäume auf euch, in denen ihr Punkte verteilt, um passive Boni und Sondereffekte freizuschalten. Das System ist umfangreich und sorgt für lange Beschäftigung, zumal die Upgrades in den Bäumen ziemlich mächtig sind. Allerdings darf immer nur ein Baum aktiv sein und die meisten davon werden erst auf hohen Levelstufen freigeschaltet – ob das System also auch jenseits von Paragon 50 funktioniert, müssen wir erst noch herausfinden.

Zahlen bitte, bitte, bitte!

Schon nach ein paar Spielstunden bestätigt sich aber leider der Verdacht, den wir schon während der Beta-Phase hatten: Das Free-2Play-Modell in Diablo Immortal zählt eindeutig zu der gierigen Sorte. Was aber nicht heißen soll, dass man zum Kauf gezwungen wird, um mit Diablo Immortal Spaß zu haben. Wer einfach nur die Story durchspielen will und gar nicht die Absicht hat, danach noch viel Zeit in das Spiel zu stecken, kann die Ingame-Käufe vollständig ignorieren. Für diese Spieler ist Diablo Immortal also tatsächlich gratis, und das auch in Zukunft – schließlich sollen alle künftigen Updates inklusive neuer Klassen, Features, Gebiete und so weiter kostenlos bleiben.

Aber: Diablo Immortal beschränkt seine Ingame-Käufe eben



Nur wer teure Embleme kauft, bekommt in Rifts zuverlässig neue legendäre Edelsteine.

Als erstes Diablo überhaupt gibt es diesmal richtige PvP-Spielmodi und sogar Turniere.

nicht nur auf Kosmetik (z. B. Kostüme ohne spielerischen Wert) oder simple Komfortfunktionen wie einen Fernzugriff auf den Marktplatz. Wer das Action-RPG so intensiv wie seine Vorgänger spielen und auch im Endgame erfolgreich sein will, muss sich auf einen unglaublich zähen Fortschritt einstellen – oder irgendwann echtes Geld in die Hand nehmen. Und bevor ihr euch Illusionen macht: Selbst wenn ihr tausende Euro investiert, ist längst nicht gesagt, dass ihr damit auch einen spürbaren Fortschritt erzielt.

Free2Play aus der Hölle

Die Entwickler machen aus ihren Absichten auch kein großes Geheimnis: Wenn ihr beispielsweise zum ersten Mal einen großen Story-Dungeon gepackt habt, erhaltet ihr als „Belohnung" keine schöne Beute, sondern … eine Lootbox! Nicht geschenkt, wohlgemerkt, sondern zum Kaufen. Nach jedem Dungeon wird dem Shop eine weitere Kiste hinzugefügt, eine teurer als die nächste. Und dabei bleibt es natürlich nicht. Denn wie in so vielen Free2Play-Games wimmelt es auch in Diablo Immortal nur so vor unterschiedlichen Währungen und Fortschrittssystemen. Die greifen zum Teil so geschickt ineinander, dass man die Kosten dahinter kaum noch abschätzen kann. Zumal vieles erst nach mehreren Spielstunden freigeschaltet wird, das heißt: Als Einsteiger hat man da überhaupt keinen Einblick, sondern freut sich anfangs noch über den rasend schnellen Fortschritt.

Doch hat man die ersten 30 bis 40 Levels geschafft, wird es immer deutlicher: Fast alles kann irgendwie, irgendwo verbessert werden. Und fast alles setzt den Einsatz von seltenen Ressourcen voraus, die man sich gratis nur mit enormem Zeitaufwand erspielen kann. Aus jeder Ecke winken wertvolle Fortschritte für euren Charakter und das Spiel wird auch nicht müde, euch mit geschickten Tricks daran zu erinnern. Zum Beispiel könnt ihr eure Ausrüstung nun in Rängen aufwerten. Ab Rang 6 werden dann neue, wertvolle Attribute freigeschaltet, die ihr anschließend mit Umschmiedesteinen neu auswürfeln könnt. Wenn ihr drei Effekte vom gleichen Typ in einen Gegenstand einsetzt, gibt's sogar einen weiteren Bonuseffekt. Also eigentlich ein cooles Feature! Bis ihr aber die nötigen Materialien zusammengekratzt habt, um alle drei Bonusattribute freizuschalten, solltet ihr viel, *wirklich viel* Zeit einplanen. Wir vermuten, der Großteil der Spieler wird von der ganzen Spielmechanik nie etwas zu Gesicht bekommen – und das kann nicht der Sinn dahinter sein.

Ein anderes Beispiel ist das Vermächtnis der Horadrim. Für dieses Upgrade-System müsst ihr im Grunde nur ein paar Kisten mit Schlüsseln öffnen, aus denen ihr dann spezielle Ressourcen für weitere Upgrades bekommt. Je mehr Kisten ihr öffnet, desto mehr Beute gibt es. Das ist nicht nur stinklangweilig, weil ihr tagein, tagaus den gleichen öden Dungeon erledigen müsst. Die Schlüssel sind auch in Windeseile aufgebraucht. Zwar könnt ihr euch jeden Tag ein paar davon kostenlos verdienen, aber auf längere Sicht wird euer Fortschritt spürbar gebremst. Darum gibt's noch eine zweite Möglichkeit, um die Kisten aufzubekommen – nämlich indem ihr statt der Schlüssel einfach Platin ausgebt.

Platin ist eine Sonderwährung, die ihr über den Marktplatz durch Handel verdient. Hier dürft ihr nämlich seltene, ungebundene Items an andere Spieler verkaufen. Bis man da aber wirklich große Mengen Platin zusammen hat, muss man schon Unmengen an Items verhökern – und das kann ewig dauern. Darum gibt's natürlich noch eine andere Möglichkeit, um an Platin zu kommen, nämlich durch den



Ausrüstung lässt sich in Rängen aufwerten. Das wird irgendwann unheimlich zäh.

Der Shop ist prall gefüllt mit Angeboten, von denen viele aber sehr fragwürdig ausfallen.





Zu mächtig, zu selten: Das Balancing rund um die legendären Edelsteine ist völlig verkorkst.

Einsatz von Ewigen Kugeln – und diese Orbs sind die einzige Währung im Spiel, die ihr wirklich nur gegen echtes Geld bekommt. Es gibt schlichtweg keine Möglichkeit, die Orbs zufällig zu sammeln oder durch Aufgaben zu verdienen. Und genau das hätten wir von einem guten Free2Play-Modell erwartet! Premium-Währung gegen Echtgeld zu verkaufen, ist eine Sache. Sie aber komplett aus dem Gameplay auszukoppeln, eine ganz andere.

Falsche Hoffnungen

Das Loot-System macht zumindest auf den ersten Blick nix verkehrt: Ihr findet jede Menge blaue, gelbe und hin und wieder auch legendäre Items, so wie man's aus Diablo 3 kennt. Ab der zweiten Schwierigkeitsstufe sind auch grüne Set-Gegenstände dabei, die können dann beispielsweise in bestimmten Dungeons droppen. Auch schön: Freigespielte Ränge für Ausrüstung lassen sich kostenfrei auf neue Beute übertragen, ihr könnt ein Item also bedenkenlos wechseln und das alte Zeug in Rohstoffe zerlegen, das geht sehr komfortabel. Das Inventar ist außerdem ordentlich bemessen und hat null Verwaltungsaufwand, die Action wird dadurch also nie ausgebremst.

Doch die Beutejagd hat noch eine hässliche Schattenseite: die berüchtigten, legendären Edelsteine, die schon vor dem Release in die Kritik geraten sind. Die Klunker werden in eure Ausrüstung eingesetzt, verpassen euch alle möglichen positiven Effekte und sind – theoretisch – ungeheuer mächtig. Denn sie erhöhen zusätzlich auch noch euren Resonanz-Wert, der all eure Attribute drastisch nach oben schraubt. Außerdem lassen sich alle legendären Edelsteine in zehn Rängen aufwerten und dann noch weiter verbessern, dadurch erhöhen sich auch ihre Resonanz- und Kampfkraft-Boni. Um so ein Ding mehrfach aufzuwerten, müsst ihr aber *Unmengen* Steine von gleicher Qualität beschaffen – und zwar wirklich so viele, dass man gratis keine Chance hat, mit zahlenden Spielern gleichzuziehen. Wenn es eine Paywall in Diablo Immortal gibt, dann findet ihr sie hier. Schlimmer noch: Selbst wenn ihr Unmengen an Geld in das Spiel buttert, stehen eure Chancen, einen wirklich seltenen Edelstein auf eine hohe Stufe zu bringen, so wahnsinnig gering, dass hier jeder investierte Cent einer zu viel ist.

Legendär teuer

Grundsätzlich könnt ihr legendäre Edelsteine zwar auch herstellen, dazu müsst ihr „nur" massenhaft Runenmaterial beschaffen. Doch im Kleingedruckten kommt dann die Ernüchterung: Selbst wenn ihr irgendwann die nötigen Runen zusammengekratzt habt, um ein 5-Sterne-Steinchen herzustellen, liegt die Erfolgsaussicht bei gerade mal 0,045 Prozent. Nullkommanullvierfünf! Was hat sich Blizzard nur dabei gedacht? Wem soll so etwas Spaß machen?

Natürlich: Legendäre Steine könntet ihr theoretisch auch mit sehr, sehr viel Platin am Marktplatz kaufen. Doch den Entwicklern wäre es wohl viel lieber, wenn ihr stattdessen versucht, die kostbaren Steine in einem Ältestenportal zu verdienen. Diese sogenannten „Rifts" kennen wir schon aus Diablo 3: Ihr kämpft euch durch einen kurzen Zufallsdungeon, am Ende wartet dann ein Miniboss und etwas Beute. In Diablo Immortal gibt es aber einen wichtigen Unterschied: Bevor ihr so ein Ältestenportal startet, könnt ihr eure Beutechance noch mit zwei Arten von Emblemen steigern. Und die sind der Knackpunkt: Einfache Embleme erhaltet ihr ab und zu gratis, doch selbst damit ist die Chance auf gute Beute sehr gering. Es gibt darum noch stärkere Embleme, die euch einen legendären Stein als Beute garantieren – und die könnt ihr euch nur einmal pro Monat gegen Ingame-Währung kaufen. Blizzard „schenkt" euch also gerade mal zwölf legendäre Embleme pro Jahr! Wer mehr Embleme und damit bessere Dropchancen will, muss echtes Geld ausgeben. Ein Glücksspiel.

Wie ein paar findige Spieler mittlerweile (u. a. auf Youtube) gezeigt haben, geht das Problem sogar noch tiefer: Tatsächlich scheint es, als habe Blizzard zwei Sorten von legendären Emblemen



Am Ende eines PvP-Zyklus tritt ein Team der Schatten gegen die Unsterblichen an.


Bei der Charaktererstellung habt ihr viele Gestaltungsmöglichkeiten.


Am PC? Sperrig. Doch auf einem Smartphone spielt sich Diablo Immortal gut und intuitiv.

eingebaut, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen. Erst wenn man das Kleingedruckte liest, erfährt man: Manche Embleme lassen nur an den Spieler gebundene Beute droppen, die nicht handelbar ist. Andere dagegen werfen ungebundene Beute ab, die man auf dem Marktplatz gegen Platin verkaufen kann. Und was jetzt folgt, könnt ihr euch sicher denken: Die ersten Embleme erhaltet ihr gratis im Spielverlauf, letztere dagegen nur gegen echtes Geld im Shop. Ein dreister Trick, um die Spieler zusätzlich an der Nase herumzuführen.

Welche Summe man theoretisch braucht, um einen Stein vollständig aufzuwerten, ist übrigens bis heute nicht geklärt. Manche Spieler rechnen mit Beträgen im sechsstelligen Bereich. Sicher ist nur: Selbst wenn ihr bereit seid, massenhaft Kohle in das Spiel zu stecken, erhaltet ihr zwar deutlich mehr hochwertige Beute – doch selbst dann ist noch lange nicht gesagt, dass ihr am Ende auch nur einen Stein maximieren könnt, geschweige denn sechs. Was die Frage aufwirft, für wen Blizzard das ganze System überhaupt designt hat. Sicher nicht für die Normalspieler oder solche, die bereit sind, wenigstens ab und zu mal ein paar Euro auszugeben – die haben nämlich nichts davon.

Battle Pass

Der „Duft“ von Free2Play weht natürlich auch durch andere Spielebenen. Erfahrungspunkte von besiegten Gegnern spielen etwa eine geringere Rolle als in früher. Stattdessen sollt ihr hauptsächlich Aktivitäten und Quests aus eurem Kodex abarbeiten. Das sorgt für Beschäftigung im Endgame und lockt euch mit täglich wechselnden Aufgaben zurück ins Spiel. Als Belohnung gibt's nämlich Kampfpunkte, mit denen ihr in eurem Battle Pass einen Rang aufsteigt. Für jeden Rang erhaltet ihr dann nicht nur Belohnungen wie Items oder Ressourcen, sondern auch eine Riesenladung an Erfahrung – und erst damit steigt ihr dann halbwegs zügig im Level auf. Klingt umständlich, hat aber natürlich einen Grund: Blizzard will, dass ihr möglichst oft in euren Battle Pass reinschaut und die vielen schönen Belohnungen seht, die nur einen Kauf entfernt sind: Der Battle Pass ist zwar gratis, doch wer hier etwas Kohle in die Hand nimmt und sich einen Premium-Pass gönnt, kann sich noch eine Reihe mit Extra-Belohnungen freischalten. Was uns daran stört: Am Ende einer Season geht dieses Upgrade wieder verloren und ihr müsstet euch den Premium Battle Pass ein weiteres Mal kaufen. Als einmalige Investition hätten wir das völlig in Ordnung gefunden, von irgendwas muss der Entwickler schließlich leben. Aber jeden Monat nochmal zahlen? Nein danke.

Schatten vs. Unsterbliche

Das Free2Play-Modell wirft auch deshalb im Endgame Fragen auf, weil Diablo Immortal stärker denn je auf PvP-Inhalte setzt. Im PvP werden manche Charakterattribute zwar abgeschwächt, doch trotzdem spielt ihr auch hier eure normalen Helden aus dem PvE, mit all den Vorteilen, die ihr euch – theoretisch – erkauft habt. In unserer Testzeit war das zwar noch kein Problem, wir haben auch mit unserem Gratis-Dämonenjäger gut mithalten können. Wie es aber in ein paar Monaten mit der Fairness aussieht, wissen wir natürlich noch nicht.

Grundsätzlich ist das PvP-Konzept für Diablo Immortal erstaunlich einfallsreich. Alle Inhalte kommen sogar mit einer eigenen Nebenstory, inklusive Quests, Gilden, Upgrades und vielem mehr: So lernt ihr schon früh die Immortals kennen, die unsterblichen Helden von Sanktuario. Ihr Gegenstück sind die Schatten, ein Geheimbund mit dem Ziel, die Unsterblichen herauszufordern und zu testen. Ein ewiger Kreislauf, in dem ihr natürlich mitmischen sollt. Dazu müsst ihr euch zunächst den Schatten anschließen und Teil einer Gilde werden. Hier habt ihr dann verschiedene Aufgaben zur Auswahl, darunter einfache Monster-Arenen oder ein paar nett gemachte Nebenquests, die sich auch für Solo-Spieler eignen.

Ein paar dieser Inhalte sind aber auch mehr als seltsam, etwa die tägliche Versammlung. Da müssen sich die Spieler zu einer festen Uhrzeit an einem Ort treffen, minutenlang rumstehen und sich gegenseitig Buffs verpassen. Da fragt man sich schon, was das eigentlich noch mit Diablo zu tun hat.

Im Mittelpunkt stehen aber zum Glück die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe. Zum ersten Mal in einem Diablo gibt es nun richtige Raubzüge und groß angelegte Teamgefechte. Wer seine Mannschaft zum Sieg führt, stärkt damit sein Haus und qualifiziert sich für Turniere, bis man schließlich die Immortals zu einem letzten Gefecht herausfordern kann. Damit habt ihr dann die Chance, euch die Siegerkrone unter den Nagel zu reißen und selbst zum nächsten Unsterblichen aufzusteigen.

Das ganze System sorgt zwar für frischen Wind und macht Spaß, wirkt aber hier und da auch unnötig kompliziert. Trotz vieler Hilfen dauert es eine Weile, bis man sich in alles reingefuchst hat. Außerdem finden manche PvP-Modi nur zu festen Zeiten statt, auch das wirkt wie eine unnötige Einschrän-



Die Bosskämpfe und Dungeons sind überraschend hübsch umgesetzt.



Alle Story-Dungeons sind cool gemacht, bleiben aber leider immer komplett gleich.

kung. Doch immerhin: Durch den Zeitplan finden sich sehr flott Mitspieler für ein Match, lange warten mussten wir nie.

Hast du mal ne Scoria?
Den Reliquiar der Hölle, ein weiteres Endgame-Feature, konnten wir wegen eines Bugs anfangs gar nicht nutzen. Erst als Blizzard nach einer Woche reagierte, durften wir nachziehen. Der Reliquiar ist eine weitere Upgrade-Mechanik, für die man extra starke Raid-Bosse bezwingen muss. Dazu braucht es grundsätzlich eine erfahrene Gruppe von acht Spielern. Das System ist nicht übel, kommt aber natürlich mit seiner eigenen Spezialwährung daher, dem sogenannten Scoria. Dieses Zeug verdient man nur einmal pro Woche durch erfolgreiche Raids, dadurch gerät der Fortschritt zu Beginn sehr schleppend. In der Beta war es noch möglich, Scoria auch durch tägliche Kopfgeldaufgaben zu verdienen, was zwar langsam, aber fair war. Doch diese Möglichkeit hat Blizzard mittlerweile ersatzlos gestrichen – eine zusätzliche Bremse für die Spieler, damit auch ja niemand schnell an Macht gewinnt.

Stabile Server und Crossplay
Die Server haben allerdings ein dickes Lob verdient, die liefen in unseren ersten vier Spielwochen praktisch rund um die Uhr stabil. Und wenn es doch mal zu einem seltenen Verbindungsabbruch kam, konnte wir uns gleich wieder an Ort und Stelle einloggen, ohne Verlust. Einwandfrei! Und das bringt uns natürlich zum Crossplay-Support: Ihr dürft Diablo Immortal auf Android, iOS und PC nach Lust und Laune spielen und zwischen den Geräten wechseln. Solange ihr euren Account mit dem Battle.net verknüpft, könnt ihr in Sekundenschnelle von einem Gerät zum nächsten springen und nahtlos weiterspielen. Auch das klappte im Test richtig gut.

PC als Open Beta
Wie eingangs erwähnt, ist Diablo Immortal am PC derzeit fast noch eine 1:1-Umsetzung der Mobile-Version. Wie Blizzard uns schon vor einem Monat verraten hat, will man erst mal das Feedback aus der Open Beta sammeln und den PC-Client dann Stück für Stück verbessern. Das gilt besonders für die Steuerung, aber auch für die Technik und natürlich die Bugs – davon sind uns nämlich durchaus ein paar begegnet. Hier und da wurden unsere Eingaben falsch interpretiert, manchmal schienen Levelobjekte zu schweben oder NPCs spawnten nicht immer dort, wo sie sollten. Letztlich waren die allermeisten Bugs aber noch harmlos.

Auch wenn die Steuerung noch viele Wünsche offen lässt, könnt ihr Diablo Immortal schon jetzt ganz ordentlich am PC spielen. Ihr habt die Wahl aus Gamepad, WASD-Tasten oder ganz klassisch mit der Maus. Weil das Spiel aber primär für Touchscreens designt wurde, muss man sich etwas umgewöhnen. Wenn man zum Beispiel mit dem Cursor über ein Objekt fährt, wird kein Tooltip eingeblendet, man muss alles von Hand anklicken. Auch die ausladenden Menüs, die sperrige Chat-Funktion und die riesigen Schriftarten zeigen deutlich, dass in der PC-Umsetzung noch eine ganze Menge zu tun ist. Spielbar ist es aber schon jetzt und einen Wipe braucht auch niemand mehr befürchten – wer also auf dem PC starten will, kann das ohne Weiteres tun.

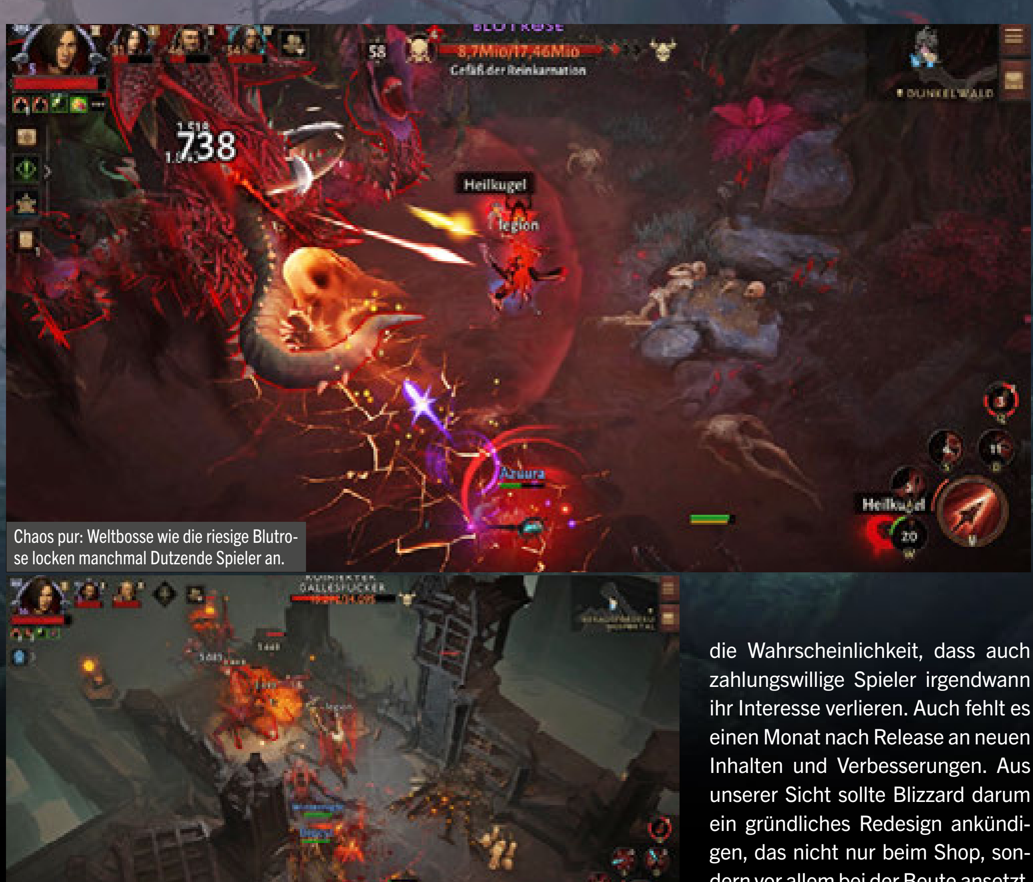
Geschenkt und doch zu teuer
Nun stellt sich aber die Frage, ob Diablo Immortal überhaupt eure Zeit wert ist. Das Entwicklergespann von Blizzard und Netease macht keinen Hehl daraus, dass das Spiel bitteschön Geld abwerfen soll, am besten viel davon. Das Ergebnis ist ein allgegenwärtiger Shop, ein beabsichtigtes Wirrwarr aus knappen Ressourcen, aufge-



Das Paragon-System lockt mit mehreren kleinen Talentbäumen und massig Upgrades.



Die Story punktet mit vielen Ingame-Cutscenes und gut (auf Englisch) vertonten Dialogen.



Chaos pur: Weltbosse wie die riesige Blutrose locken manchmal Dutzende Spieler an.

Kleine Dungeons, kurze Quests: Diablo Immortal eignet sich prima für eine Runde zwischendurch.

setzten Fortschrittsmechaniken und willkürlichen Bremsen – alles mit dem klaren Hintergedanken designt, euch über eure Kosten im Unklaren zu lassen, damit ihr ab und zu doch mal etwas kauft. Da ist Disziplin gefragt: Wenn man sich im Griff hat, kein Geld ausgibt und stattdessen einfach etwas Zeit investiert, wird man als Gratis-Spieler nie das Maximum erreichen – doch das heißt nicht, dass man deswegen keinen Spaß haben darf. Gerade für Gelegenheitsspieler, die in erster Linie die Story erleben wollen und keinen Wert auf PvP oder die allerhöchsten Schwierigkeitsgrade legen, hat Diablo Immortal eine ganze Menge zu bieten. Trotzdem muss Blizzard sich den Vorwurf gefallen lassen: Hier wird aktiv versucht, euch das Geld aus den Taschen zu ziehen. Gerade im Vergleich zu Spielen wie Path of Exile, die ein faires Free2Play-Modell nutzen, ist das schon richtig bitter. Darum gibt es von uns die klare Warnung: Wenn ihr anfällig für Gatcha-Mechaniken oder Echtgeld-Käufe seid, macht ihr besser einen Riesenbogen um das Spiel. Für Gelegenheitszocker, die mit dem Shop und seinen ganzen Tricks umgehen können, ist Diablo Immortal aber zumindest einen Blick wert.

Ist der Ruf noch zu retten?

Diablo Immortal mag derzeit ein großer Erfolg für Blizzard sein, doch das muss nicht so bleiben. Je mehr sich herumspricht, wie das Bezahlmodell gestrickt ist, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass auch zahlungswillige Spieler irgendwann ihr Interesse verlieren. Auch fehlt es einen Monat nach Release an neuen Inhalten und Verbesserungen. Aus unserer Sicht sollte Blizzard darum ein gründliches Redesign ankündigen, das nicht nur beim Shop, sondern vor allem bei der Beute ansetzt. Wenn zum Beispiel *alle* Items häufiger droppen würden, also sämtliche Ressourcen, Edelsteine, Schlüssel, Platin und so weiter, dann wäre der Pay2Win-Faktor längst nicht mehr so groß – und die Beutejagd wäre auf einen Schlag spannender. Wir erinnern uns: Auch Diablo 3 brauchte „nur" ein kräftiges Update für das Loot-System, um aus dem damaligen Sorgenkind eine richtig spaßige Beutehatz zu machen. (Die Abschaltung des Auktionshauses war übrigens vergleichsweise nebensächlich!)

Aus diesem Grund schreiben wir Diablo Immortal noch nicht ab und werden das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt ein weiteres Mal unter die Lupe nehmen. Bis dahin gilt unsere Wertung, die sich auf die Mobile-Fassungen bezieht. Die PC-Fassung landet zwar auf dem gleichen Niveau, hat als Open Beta aber noch keine Wertung verdient. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



Mögt es oder hasst es – aber bitte steckt da kein Geld rein.

Als Mobile-Game ist Diablo Immortal eigentlich ein Brett: Grafik, Spielgefühl, Atmosphäre, das ist alles fast so stark wie in Diablo 3. Ist es ein Ersatz für Teil 4? Natürlich nicht, will es auch nicht sein! Über das MMO-Konzept kann man streiten, für mich sind die anderen Spieler aber meistens kein Hindernis. Auch einen Monat nach Release spiele ich Diablo Immortal noch ganz gerne als kurzen Zeitvertreib. Aber: Ich habe keinen Cent in das Spiel investiert und das bleibt auch so. Blizzard hat das Spiel auf eine Art gestaltet, die euch im Unklaren lassen will, viele Features und Währungen existieren nur, um euch zum Kauf zu verleiten. Die Dropchancen sind teilweise unterirdisch und das Edelsteinsystem ist ein Witz – selbst wer Unsummen investiert, stößt da schnell an seine Grenzen und der Fortschritt wird unglaublich zäh. Aber auch das muss klar sein: Ihr bekommt die komplette Kampagne, alle Klassen, alle Skills kostenlos. Darum mein Rat: Spielt die Story durch, erledigt ein paar Endgame-Aktivitäten, lasst es ruhig angehen – und schmeißt es irgendwann einfach wieder von der Platte. Was ihr aber nicht tun solltet: Geld in ein Spiel stecken, das es euch einfach nicht dankt.

PRO UND CONTRA

- \+ Stimmungsvolle Präsentation
- \+ Gutes Spielgefühl am Touchscreen
- \+ Ordentliche Kampagne
- \+ Alle Quests, Klassen usw … gratis
- \+ Stabile Server
- \+ Crossplay und Cross Progression
- − Gieriges Free2Play-Modell
- − Zähe Upgrade-Mechaniken, die euch zu Käufen verleiten sollen
- − Teils miese Beutechancen
- − Lahmes Talentesystem
- − Geschmacksfrage: Der MMO-Faktor
- − Story-Dungeons völlig statisch
- − Unpraktisches Mobile-UI am PC





Im Kodex arbeitet ihr gezielt Aufgaben ab, um euren Battle-Pass-Rang zu erhöhen.


Das Gildensystem rund um die Schatten fällt auf den ersten Blick ziemlich verwirrend aus.

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games SOUND

Genre: Beat 'em up
Entwickler: Tribute Games
Hersteller: Dotemu
Termin: 16. Juni 2022
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 12 Jahren

TMNT Shredder's Revenge

Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael sind zurück! Die Teenage Mutant Ninja Turtles feiern ihr Comeback in Form eines Retro-Brawlers, der an den Klassiker Turtles in Time erinnert. Nachdem wir uns durch das Abenteuer geprügelt hatten, waren wir uns sicher: Dieses Spiel ist besser als Pizza!

Von: Christian Dörre

Sie sind grün, lieben Pizza, waren in den 90er-Jahren absoluter Kult und sind echt ein ultra heißes Team, wenn sie gegen Angst und Schrecken ziehen. Die Rede ist natürlich von den Teenage Mutant Ninja Turtles. Der größte Hype um die Ninja-Kampfkröten mag zwar vorbei sein, doch Dotemu und Tribute Games bringen nun mit TMNT: Shredder's Revenge ein Spiel heraus, das an die Glanzzeit der vier Brüder anknüpfen soll. Der Retro-Brawler soll eine Hommage an die alten TV-Serien und natürlich an die kultigen Turtles-Spiele der 8- und 16-Bit-Ära sein, aber ebenfalls mit Anspielungen zu den Filmen und Spielzeugen der 90er gespickt sein und obendrein ein Gameplay bieten, das sich sowohl angenehm vertraut als auch frisch und modern anfühlt. Das klingt natürlich wie die Pizza backende Wollmilchsau, doch wir können euch beruhigen: In unserem Test präsentierte sich Shredder's Revenge tatsächlich als genau das, was Publisher und Entwickler zuvor versprachen.

Schröder ist auch da

Typisch für das Genre der Sidescroll-Beat-em-Ups ist die Story ziemlich egal, schließlich kommt es hauptsächlich drauf an, von links



Im Verlaufe des Abenteuers reisen wir quer durch New York. Times Square, Central Park, Coney Island oder der Zoo sind auf unserer Reiseroute.

Shredder's Revenge ist – für einen Brawler fast schon ungewöhnlich – stets fair. Gerade Skate- und Fluglevels sind jedoch recht fordernd.

Die Story ist recht simpel, aber passend und witzig umgesetzt und wird durch schön gestaltete animierte Standbilder erzählt.

nach rechts zu laufen und allerhand Gegner zu vermöbeln. Dennoch werden Fans der Turtles hier voll auf ihre Kosten kommen. Die Geschichte wird anhand von animierten Standbildern erzählt und ist recht simpel. Shredder möchte Rache nehmen an den Schildkröten, die immer seine Pläne durchkreuzen. Dafür verbündet er sich mit zahlreichen aus den Serien und Filmen bekannten Fieslingen und entsendet Rocksteady und Bebop, um die Teile von Krangs Anzug zu stehlen. Schließlich braucht er die Hilfe des gemeinen Gehirns aus der Dimension X, um die Freiheitsstatue zu seinen Zwecken umzubauen. Ja, das ist komplett bescheuert und damit eben auch genauso charmant wie früher. So einfach die Story auch gestrickt ist, sie wird toll präsentiert und bietet jede Menge Fan-Service. Innerhalb von 16 Stages führt sie uns quer durch New York und ein paar Bereiche, die wir nicht verraten möchten. Dabei erleben wir alles, was die Turtles und deren erfolgreiche Videospiele auszeichnete. Wir prügeln uns durch Heerscharen von Gegnern, skaten, fliegen und hauen Bossen auf die große Schnauze. Jedes Level ist toll und super detailliert gestaltet. Jeder Abschnitt glänzt mit eigener fantastischer Musikuntermalung. Jeder Boss ist ein alter Bekannter aus den Serien und Filmen und glänzt mit eigenen Angriffsmustern, die zu seiner Figur passen. Fans werden überrascht sein, wie viele bekannte und eher unbekannte Charaktere es in einer Form ins Spiel geschafft haben.

Man merkt einfach an allen Ecken und Enden, wie viel Herzblut und Liebe zum Detail die Entwickler in ihr Spiel gesteckt haben. Sie beweisen ein hervorragendes Gespür dafür, was Turtles-Fans sehen möchten und wovon sie positiv überrascht sein werden. Zum Beispiel werden die Lieblinge Bebop und Rocksteady nicht einfach wie in vorherigen Turtles-Games nur kurz als Bosse verheizt und das war es dann. Schweini und Nasi haben stattdessen mehrere Auftritte und erfreuen uns mit ihrer wunderbaren Blödheit.

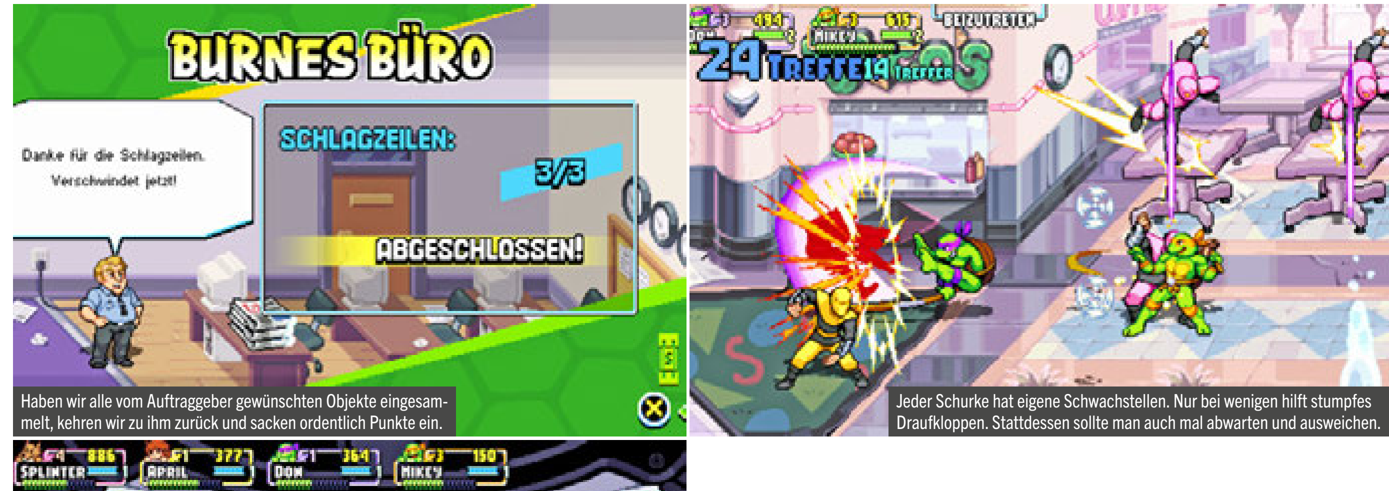
Auch optisch treffen Tribute Games genau den richtigen Ton. Sowohl die Figuren als auch die Hintergründe sehen klasse aus und transportieren genau den Charme von damals, als man mit großen Augen vor dem Fernseher saß und die Abenteuer der mutierten Schildkröten und ihres Ratten-Senseis verfolgte. Die Animationen zaubern einem ebenfalls immer wieder ein Lächeln aufs Gesicht. Sei es nun, wenn Rocksteady und Bebop mit den Köpfen zusammenknallen, die Turtles ihre Waffen schwingen, Mikeys Augen aus den Höhlen treten, wenn er einen Schlag kassiert oder wie die Kröten platt auf dem Boden kleben, wenn sie überfahren werden – trotz Pixel-Art-Optik glänzt der Titel mit zahlreichen kleinen und großen, witzigen Details.

Krustige Kruste? – Kruste krustet!
In Shredder's Revenge erwarten uns zwei Spielmodi: Arcade und Story. Arcade dürfte für Kenner des Brawler-Genres selbsterklä-



Geübte Koop-Spieler können sich die Gegner auch gegenseitig zuwerfen. Ab und an gelingen sogar spezielle Team-Manöver.

Im Story-Modus bewegen wir uns über eine Karte von New York und können auch zu früheren Abschnitten zurückkehren oder Nebenquests annehmen.



Haben wir alle vom Auftraggeber gewünschten Objekte eingesammelt, kehren wir zu ihm zurück und sacken ordentlich Punkte ein.

Jeder Schurke hat eigene Schwachstellen. Nur bei wenigen hilft stumpfes Draufkloppen. Stattdessen sollte man auch mal abwarten und ausweichen.



Shredder's Revenge steckt voller Anspielungen auf Filme, Serien und Spiele. Diese Szene hier dürfte Turtles-in-Time-Flashbacks auslösen.

rend sein. Die Anzahl unserer Leben und Continues richtet sich danach, welchen der drei Schwierigkeitsgrade wir zuvor gewählt haben. Wir spielen die 16 Stages hintereinander und sollten wir dabei unsere Leben und Continues aufbrauchen, heißt es „Game Over". Wie bei einem Automaten früher, dürfen wir auch einen anderen Charakter wählen, sollten wir mit einer Figur gescheitert sein und noch über Continues verfügen. Hat man die Leben einer Figur verbraucht, wird aber auch der Punktestand zurückgesetzt. So hat man natürlich keine Chance auf einen oberen Platz in der Highscore-Liste, in der wir sehen können, wie wir uns im weltweiten oder im Vergleich mit unseren Freunden angestellt haben. Punkte nutzen uns aber nicht nur zum Angeben, sondern auch, um Extraleben zu verdienen. Klassische Arcade-Regeln eben.

Im Story-Modus hingegen verhält es sich etwas anders. Hier erwarten uns genau die gleichen Level, Bosse und minimalistischen Zwischensequenzen wie im Arcade-Modus, aber wir gehen nicht automatisch von Level zu Level. Stattdessen bewegen wir uns mit dem Turtles-Bus oder Zeppelin manuell von Abschnitt zu Abschnitt. Wir können also beispielsweise auch von Stage 4 wieder zurückgehen und erneut die vorherigen Episoden spielen. So können wir die Angriffsmuster bestimmter Feinde üben oder auch Sammelobjekte einsacken, die wir vielleicht beim ersten Spielen der Stage übersehen haben. Die Sammelobjekte sind nämlich so etwas wie Nebenquests im Story-Modus von Shredder's Revenge. In manchen Stages entdecken wir Nebencharaktere wie Vernon oder Irma, die uns beauftragen, in den kommenden Abschnitten etwas von ihnen zu sammeln. Vernon möchte zum Beispiel VHS-Tapes, während Irma uns bittet, ihre verlorenen Tagebücher zu finden. Haben wir alle gewünschten Objekten eingesammelt, bewegen wir uns auf der Karte zu dem jeweiligen Charakter, liefern das Zeug ab und bekommen dafür Punkte.

Die Punkte funktionieren hier jedoch anders als im Arcade-Modus. Wir bekommen für eine hohe Punktzahl keine Extraleben, sondern steigen im Rang auf und erhalten dafür neue Fähigkeiten. So dürfen wir nach einem Stufenaufstieg beispielsweise eine zusätzliche Spezialattacke abspeichern oder erhalten gar gleich einen neuen Special-Move, mit dem wir fortan Schellen verteilen dürfen.

Ist der Story-Modus eine atemberaubende Innovation? Nö. Aber er ist sehr nett aufgezogen, bringt ein bisschen Abwechslung und sorgt für zusätzliche Motivation, den Titel häufiger durchzuzocken. Brawler-typisch ist Shredder's Revenge nämlich ein eher kurzes Spiel, das davon lebt, dass man immer wieder neue Runs startet. Pro Stage benötigen wir zwischen vier und acht Minuten. Da es 16 Abschnitte gibt, dauert ein Run also etwa eineinhalb Stunden. Aufgrund der abwechslungsreichen Level, der großen Gegnerriege, der witzigen Präsentation und des enorm spaßigen Gameplays, kommt aber auch nicht schnell Langeweile auf. Wir spielten den Titel für diesen Test mehrmals durch und freuen uns bereits auf die nächsten Runs. Das liegt auch daran, dass wir sowohl den Arcade- als auch den Story-Modus mit bis zu fünf weiteren Mitstreitern spielen dürfen. Mit vielen Mitspielern wird es teilweise ein bisschen unübersichtlich und chaotisch, da das Spiel je nach Spieleranzahl die Menge der Gegner anpasst, doch auch das ist durchaus spaßig. Shredder's Revenge kann sowohl im Online- als auch im Couch-Koop



Die Levels sind allesamt abwechslungsreich und toll gestaltet, Hinzu kommt noch geniale, antreibende Musik, die voll ins Ohr geht.

Im Koop richtet sich die Anzahl der Gegner nach der Spielerzahl. Special Moves werden so noch wichtiger, um nicht im Gemenge unterzugehen.

gezockt werden. Crossplay bietet der Titel aber leider nicht.

Megastarke Hero Turtles (und Freunde)

Wenn das Spiel über einen Sechs-Spieler-Modus verfügt, muss es natürlich auch mehr spielbare Charaktere als die vier Turtle-Brüder im Angebot haben. Neben Michelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo dürfen wir auch Reporterin April O'Neil und Meister Splinter auswählen. Zudem wird Casey Jones freigeschaltet, sobald man Shredder's Revenge einmal durchgespielt hat. Jede spielbare Figur hat einen eigenen Abspann, doch das ist nicht der einzige Grund, warum man das Spiel am besten mit allen Charakteren durchzocken sollte. Sie spielen sich nämlich auch unterschiedlich. Die Figuren verfügen über verschiedene Statuswerte in den Bereichen Stärke, Tempo und Reichweite. Anführer Leonardo ist mit seinen zwei Katanas der ausgeglichenste Charakter. Donatello hingegen verfügt mit seinem Bo-Stab über eine hohe Reichweite, ist dafür aber Langsam. Das komplette Gegenteil davon, ist Raphael. Der zynische Part des Teams hat mit seinen Sai nur eine kurze Reichweite, ist dafür aber eben schnell und stark.

Die Unterschiede zwischen den Charakteren richten sich aber nicht nur nach Statuswerten. Jede Figur bietet eine Besonderheit. So kann Leonardo beispielsweise eine Schwertrolle ausführen, während Mikey als einziger Turtle den Gegnern auf den Kopf springen kann. Meister Splinter hingegen ist zwar ziemlich langsam, aber sehr stark und kann Attacken besser verketten als die anderen Charaktere. Das ist nicht unbedeutend, denn schließlich erhält man mehr Punkte, je länger die Kombo war. Doch nicht nur die unterschiedlichen Skills der Kämpferriege sorgen für Abwechslung, auch die Präsentation ist umwerfend. Jeder Charakter verfügt über eigene, auf ihn zugeschnittene Animationen. Michelangelo ist zum Beispiel der albernste der Turtles. Casey Jones hingegen wechselt je nach Attacke die Schläger und schlüpft für einen aufgeladenen Angriff sogar kurzzeitig in ein Golf-Outfit. Shredder's Revenge ist so liebevoll umgesetzt, dass man sich an dem Spiel nicht so schnell satt sieht.

Zudem gibt es jede Menge verschiedener Attacken, mit denen wir dem Foot Clan einheizen dürfen. Neben normalen Angriffen gibt es verschiedene Sprungattacken, Rutsch- und Laufangriffe sowie einen Aufwärtsschlag für fliegende Gegner. Besonders ungewöhnlich für einen Brawler ist dabei die Möglichkeit, auszuweichen. Per Tastendruck vollführen wir einen Salto nach links oder nach rechts. Damit entgehen wir jedoch nicht nur feindlichen Angriffen, wir können das Ausweichen auch selbst mit Attacken, ja sogar mit Special Moves kombinieren. Zusätzlich können wir im Koop sogar Team-Angriffe mit unserem Partner ausführen. Durch diese ganzen Optionen bietet Shredder's Revenge mehr Tiefe und Abwechslung als die



Jeder Charakter verfügt über individuelle Spezialattacken. Casey wirbelt beispielsweise in beide Richtungen mit seinen Baseballschlägern.

Bis zu sechs Spieler können im Koop-Modus gegen Shredder's Horden antreten. Dann wird es allerdings recht unübersichtlich und chaotisch.

Das Kampfsystem ist kombolastiger als in alten Brawlern. Je höher die Kombo, desto mehr Punkte gibt es natürlich dafür.

meisten anderen Sidescroll-Prügler. Das gilt auch für das Gegner-Repertoire. In jedem der 16 Level gesellen sich neue Feinde zur Schurkenriege hinzu. Begegnen wir anfangs noch hauptsächlich Normalo-Fußsoldaten, treffen wir bald schon auf Schwertschwinger, Fieslinge mit Schilden, Wurfsternen oder Morgensternen. Dazu kommen dann noch einige Bösewichte, die nichts mit dem Foot-Clan zu tun haben. Reicht es bei den anfänglichen Gegnern noch, einfach auf die Angrifftaste zu hämmern, braucht man für spätere Feinde eine bestimmte Taktik. Einige Fieslinge lassen sich nur mit einem aufgeladenen Schlag umhauen, während andere nur von hinten angegriffen werden können. Das ist an sich nicht sonderlich schwierig und relativ zügig zu durchschauen, wenn aber jede Menge unterschiedlicher Gegner auf dem Bildschirm sind und wir zwischen verschiedenen Angriffsmustern hin und her wechseln müssen, ist das durchaus fordernd und motivierend. Verliert man sich doch mal im Gemenge, kann man aber eben auch eine Spezialattacke nutzen. Wer fleißig Backpfeifen verteilt, füllt nämlich die Special-Leiste. Allerdings können wir in ruhigeren Momenten auch eine Spott-Geste ausführen. Gelingt diese, ist die Leiste auf einen Schlag voll. Gerade im Arcade-Modus, wo man nur einen einzigen Special-Move speichern kann, ist diese Möglichkeit manchmal ein echter Lebensretter. Auch bei den klasse umgesetzten Bossfights ist es natürlich von Vorteil, Special-Moves im Gepäck zu haben. Die Bosse verfügen allesamt über eigene Angriffstechniken und sind zumeist nur in kurzen Phasen des Kampfes verwundbar. Allgemein lässt sich aber sagen, dass alle drei Schwierigkeitsgrade fair und ordentlich ausbalanciert sind. Shredder's Revenge ist an manchen Stellen durchaus fordernd, aber niemals so frustrierend schwer wie einige Brawler aus den 90ern. Überhaupt haben sich Tribute Games einige Dinge einfallen lassen, um das klassische Klopper-Gameplay in die Moderne zu bringen.

Immer auf der Lauer

Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge mag ein Retro-Brawler sein, doch die Entwickler haben sich einige Komfortfunktionen überlegt und auch die Power der heutigen Hardware zunutze gemacht, um das Genre in die Gegenwart zu holen. Der Titel erinnert optisch an ein Spiel aus den 90ern und bringt auch das klassische Brawler-Gefühl gut rüber, aber der Spielfluss ist viel besser als früher. Die Figuren bewegen sich schneller, es sind mehr Feinde auf dem Bildschirm, Aktionen müssen nicht auf den Pixel genau ausgeführt werden, es gibt mehr Effekte und weggeschleuderte Gegner fliegen nicht mehr aus dem Bildschirm, sondern prallen vom Rand ab. Wir müssen also nicht erst warten, bis ein Bösewicht wieder zurück ins Bild kommt, sondern bleiben ständig im Flow.



Spielen wir im Koop, dürfen wir gefallene Kameraden sogar innerhalb eines Zeitlimits noch retten. Äußerst untypisch für einen Brawler, aber gut.



Ob die Turtles eingefroren, platt gefahren oder verbrannt werden – die Animationen sind allesamt extrem witzig anzusehen.

Bei den Bosskämpfen trifft man auf viele alte Bekannte, aber auch auf Fieslinge, die eher Kurzauftritte in den Cartoons hatten.

Der Spielfluss von TMNT: Shredder's Revenge ist absolut hervorragend. Gerade Kenner alter Brawler freuen sich über viele Modernisierungen.

Zudem sind mehr Items in den Abschnitten verteilt als noch in den alten Turtles-Spielen. Damit können wir für eine gewisse Zeit so viele Special Moves auszuführen wie möglich oder starten eine Drehattacke, die sämtliche Gegner wegdrischt. Kartons mit Lebensenergie spendender Pizza sind hingegen etwas rarer gesät. Vor allem, wenn man im Koop spielt. Einige Pizzen sind nämlich nur für einen Spieler ausgelegt. Eine Familienpizza, die bei allen Spielern die Energie auffüllt, gibt es nur einmal pro Level. Das Spiel bleibt dennoch super fair, denn Shredder's Revenge bietet auch hier moderne Komfortfunktionen. Hat ein Mitspieler nur noch wenig Energie und keine Pizza ist in Sicht, dann können wir ihm per High-Five ein paar Punkte aus unserer Lebensleiste abgeben. Sollte der Kollege dennoch das Zeitliche segnen, ist es uns sogar möglich, ihn innerhalb von zehn Sekunden wiederzubeleben. Tribute Games haben sich also wirklich Gedanken gemacht, wie man das klassische Spielprinzip in die Moderne holen konnte.

Immer etwas schlauer

Shredder's Revenge hat Retro-Wurzeln, wirkt aber zu keinem Zeitpunkt wie aus der Zeit gefallen. Vor einigen Wochen erzählten uns die Entwickler noch in einem Interview, dass es ihr Ziel gewesen sei, ein modernes Spiel zu machen, das so ist, wie wir Klassiker wie Turtles in Time oder The Hyperstone Heist im Kopf haben, weil wir deren Mängel nostalgisch verklärt ausblenden. Dieses Ziel hat das kanadische Studio definitiv erreicht. Turtles in Time war das definierende Sidescroll-Beat-em-Up der 90er, Shredder's Revenge ist der Brawler der Neuzeit.

Nur kleinere Mängel sorgen für Kratzer im Schildkrötenpanzer. So ist es in späteren Abschnitten teilweise etwas nervig, dass etliche Gegner aus dem Off plötzlich auf uns zugestürmt kommen, und im Multiplayer mit vielen Mitspielern wird es manchmal arg unübersichtlich. Außerdem haben sich ein paar Bugs eingeschlichen. So kam es während unseres Tests in seltenen Fällen mal vor, dass ein Charakter kurzzeitig in der Luft festhing. Hier sollte noch nachgepatcht werden. Diese Punkte können den äußerst positiven Gesamteindruck jedoch nicht trüben. Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge ist ein spaßiger, motivierender, abwechslungsreicher Brawler mit absolut fantastischem Fan-Service. Wer mit den kultigen Kampfschildkröten etwas anfangen kann oder sich einfach gerne von links nach rechts prügelt, der wird diese moderne Retro-Klopperei lieben. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



DER Brawler dieser Generation und das beste Turtles-Spiel.

Ich bin Turtles-Fan und ich liebe das Brawler-Genre und TMNT: Shredder's Revenge ist wirklich alles, was ich mir von einem neuen Turtles-Klopper gewünscht habe. Die Musik ist phänomenal, der Look hat etwas Eigenes, versprüht aber Retro-Charme. Das Gameplay ist klassisch, bietet aber genügend Spieltiefe und Abwechslung. Hinzu kommen ein klasse Spielfluss und clever vorgenommene Modernisierungen plus ein absolut genialer Fan-Service. Es würde mich wirklich wundern, wenn ich während meinen Runs nicht durchgängig mit einem fetten Grinsen im Gesicht vorm Fernseher gesessen hätte. Also quasi so wie damals, wenn der von Frank Zander performte Titelsong eine neue Folge der TV-Serie ankündigte. Auch meine Helfer im Koop-Part für diesen Test, die teilweise so gut wie keine Ahnung von den Turtles haben („Michelangelo ist doch der Gelbe, oder?" – Also wirklich, Michi!), hatten mit Shredder's Revenge riesig Spaß. Das Gameplay ist einfach super und das Drumherum so charmant, dass es kaum anders geht. Die kleinen Mängel kann ich deshalb voll und ganz verschmerzen. Für mich ist Shredders Rachefeldzug das Spiel des Jahres.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastischer Fan-Service mit zahlreichen gelungenen Anspielungen
- ➕ Toller Spielfluss
- ➕ Zugängliches Kampfsystem mit etwas Spieltiefe
- ➕ Genial gestaltete Level
- ➕ Für einen Brawler erstaunlich abwechslungsreich
- ➕ Turtles mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- ➕ Viele verschiedene Gegner
- ➕ Tolle Bosskämpfe
- ➕ Phänomenale Musikuntermalung
- ➕ Zusätzliche Motivation dank Story-Modus
- ➕ Koop für bis zu sechs Spieler
- ➖ Mit vielen Spielern teilweise etwas unübersichtlich
- ➖ Spätere Gegner attackieren etwas zu oft aus dem Off
- ➖ Ein paar kleinere Bugs
- ➖ Kein Crossplay



F1 22

Seit dem 01. Juli schlagen Rennsport-Herzen wieder höher. Das offizielle Spiel zur Formel-1-Weltmeisterschaft steht in den Startlöchern. Mit den umfangreichen Regeländerungen der realen Königsklasse, F1 Life und VR bietet Entwickler Codemasters zwar viel Neues, unser Fazit fällt im Vergleich zum Vorgänger F1 2021 dennoch eher ernüchternd aus.

Von: Michael Grünwald

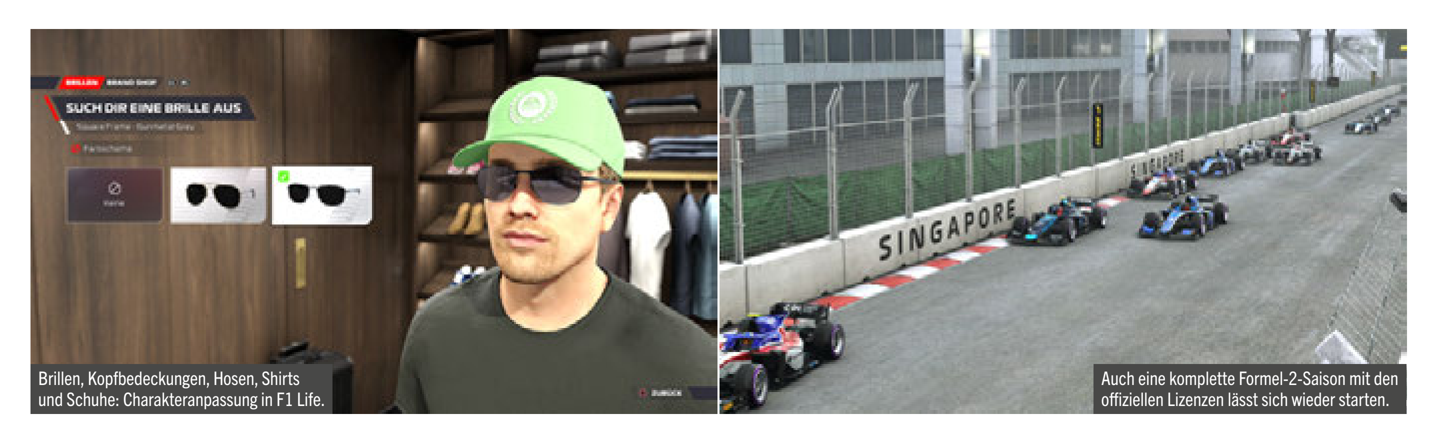
Die echte Formel 1 ist so spannend wie schon lange nicht mehr. Die Regeländerungen sorgen im Vergleich zum Vorjahr für engeres Racing und packende Duelle.

Wer hätte gedacht, dass die totgesagte Formel 1 innerhalb kürzester Zeit einen neuen Boom auslöst? Vermutlich eher die Wenigsten. Die Gründe dafür sind vielfältig: Da haben wir unter anderem die Netflix-Doku Drive to Survive, die selbst Rennsport-Muffel regelmäßig vor die Bildschirme fesselt, einen packenden Titel-Fight zwischen dem siebenmaligen Weltmeister Lewis Hamilton und dem aufstrebenden Star Max Verstappen im letzten Jahr, etliche talentierte, junge Fahrer wie Lando Norris und Mick Schumacher, sowie die Marke Ferrari, die in dieser Saison endlich wieder um Siege mitfährt.

Auch für die Fans des virtuellen Racing gibt's gute Nachrichten, denn neben dem offiziellen Formel-1-Spiel kommt später im Jahr noch der F1 Manager 2022 von Entwickler Frontier auf den Markt. Für viele Zocker wird die Management-Simulation vielleicht sogar zur ersten Wahl werden. Mit F1 22 gerät die Rennspiel-Reihe von Codemasters und Electronic Arts nämlich gewaltig ins Wanken. Die Probleme sind dabei sogar recht vielschichtig: Von neuen unnützen Features über eine zu aggressive KI bis hin zu groben Gameplay-Problemen.

Mein Haus, mein Geld, mein Style

Im letzten Jahr feierte noch ein Story-Modus namens Braking Point Premiere im F1-Spiel. Die Geschichte rund um Jungspund Aiden Jackson und Altmeister Casper Akkerman revolutionierte das Genre zwar nicht, hatte einige Logikfehler und



Brillen, Kopfbedeckungen, Hosen, Shirts und Schuhe: Charakteranpassung in F1 Life.

Auch eine komplette Formel-2-Saison mit den offiziellen Lizenzen lässt sich wieder starten.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 01. Juli 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

bisweilen auch Dialoge zum Fremdschämen, aber insgesamt war es eine Neuerung, die Spaß machte.

Codemasters gab schon im März bekannt, dass die Story in diesem Jahr eine Pause einlegt. Dafür gibt's nun F1 Life. Eine Art Spieler-Hub, in der wir unsere Trophäen, Klamotten und Möbel ausstellen dürfen. Die schalten wir entweder im Spiel durch bestimmte Leistungen oder im Podium Pass frei, Mikrotransaktionen natürlich mit inbegriffen.

So können wir unser Zuhause stilistisch anpassen, unseren Kleidungsstil ändern und laut Gerüchten sogar Uhren und Brillen sammeln. Nachdem der Podium Pass jedoch erst zum Release freigeschaltet wird, wissen wir bei Redaktionsschluss noch nicht zuverlässig, wie viel Bling-Bling wirklich darin steckt. Wie viel Mehrwert das Ganze hat, können wir dagegen verraten. Nämlich gar keinen! Freunde können über den Spieler-Hub unser Heim zwar besuchen, doch das war's dann auch schon. Es ist zwar eine nette Idee, den mitunter etwas protzigen Lifestyle der Formel 1 irgendwie in das Spiel einzubauen, doch da gäbe es andere, deutlich passendere Möglichkeiten.

Unter anderem würden persönlichere Fragen in den Interviews oder Pressekonferenzen viel mehr Sinn ergeben. Stattdessen tischt uns Codemasters im Karrieremodus aber die identischen nichtssagenden Antwortmöglichkeiten wie in den letzten Jahren auf.

Heiße Schlitten mit Dach überm Kopf

Zusätzlich gibt's noch Supercars obendrauf. Zur Ankündigung war die Verwirrung bei Fans der Reihe groß, ob es sich dabei um die gleichnamige australische Tourenwagenserie oder einfach nur schicke Flitzer handelt. Mittlerweile steht fest, dass wir uns die noblen Straßenkarossen einiger Formel-1-Teams in unsere Bude stellen und in einigen Herausforderungen selbst ans Steuer dieser Supersportwagen dürfen.

Inklusive der beiden offiziellen Safety-Cars stehen uns nach der Freischaltung durch simples Rundendrehen insgesamt zehn dieser Fahrzeuge zur Verfügung. Darunter sind zwar so bekannte Karren wie der Mercedes-AMG GT Black Series, der McLaren 720S und der Ferrari Roma, doch mit lediglich vier Marken lässt die Auswahl zum Release doch zu wünschen übrig.

EA und Codemasters können den Fuhrpark im Verlauf der nächsten Monate natürlich noch vergrößern, allerdings hängt auch über diesem neuen Feature das Damoklesschwert der Mikrotransaktionen. Die Straßenwagen haben zwar ordentlich PS unter der Motorhaube, verhalten sich auf dem Asphalt aufgrund der geringfügigeren Aerodynamik deutlich anders als die F1-Boliden. Neben dem normalen Zeitfahren greifen wir mit den Supercars beim Pirelli-Hotlaps-Modus zum Lenkrad.

In bestimmten Herausforderungen müssen wir etwa eine bestimmte Durchschnittsgeschwindigkeit in Kurvenpassagen erreichen, Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits durchfahren oder im 1-gegen-1-Duell einen Kontrahenten innerhalb von drei Läufen besiegen. Wie in den Lizenztests der Gran-Turismo-Reihe erhalten wir nach dem Abschluss je nach Leistung eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille.

Das Fahrverhalten der Flitzer macht durchaus Laune, wirkt stellenweise aber sehr schwammig. Andere Racing-Spiele haben in Sachen Handling deutlich die Nase vorn. Wie schon bei F1 Life


Neben den neuen Features steht natürlich auch wieder der MyTeam-Modus zur Auswahl.



Die integrierten Supercars sind eine nette Idee, doch absolut kein Gamechanger.

Noch mehr Immersion: Wir konnten VR aber leider noch nicht testen. Wird nachgeholt!

stellen wir uns auch bei den Supercars die Frage nach dem Mehrwert. Mussten für diese Features, die vermutlich der kleinste Teil der Fans regelmäßig anspielt, der Storymodus sowie sinnvollere Neuerungen weichen? Das ist äußerst schade!

Die Stars der Szene

Besser wäre es da gewesen, wenn EA und Codemasters eine weitere Nachwuchsserie in F1 22 integriert hätten. Schließlich fährt mit der Formel 3 eine Klasse für aufstrebende Piloten im Rahmenprogramm der Formel 1. Zusammen mit der Formel 2, die weiterhin im Spiel enthalten ist, könnten wir uns, wie in FIFA, einen Weg durch die anderen Meisterschaften bahnen, bis wir schließlich in der Königsklasse des Motorsports ankommen. Das komplette Lizenzpaket der F2 und der F1 ist nach wie vor enthalten. Wie bereits in den vergangenen Jahren kommt das Update für das aktualisierte Line-up der Formel 2 allerdings erst in den nächsten Wochen.

In der Königsklasse sind die Fahrerwechsel schon im Spiel integriert. Das bedeutet, George Russell sitzt bereits im Mercedes und der Chinese Zhou Guanyu debütiert im Alfa Romeo. Die deutschen Piloten Sebastian Vettel und Mick Schumacher drehen natürlich ebenfalls ihre Runden.

Bei den Strecken gibt's in Form des Miami Grand Prix Zuwachs. Neben dem Circuit of the Americas ist die Strecke in Florida nun der zweite Kurs in den USA und ein weiterer Stadtkurs im insgesamt 22 Rennen umfassenden Kalender. Auf historische Pisten warten wir auch in F1 22 wieder vergeblich.

Zumindest die veränderten Streckenführungen in Australien, Spanien und Abu Dhabi stehen zur Verfügung. Die optischen Kursanpassungen in Belgien und Österreich haben es dagegen nicht in das Spiel geschafft.

Einzug halten die 2021 eingeführten Sprintrennen. An vier Wochenenden kämpfen die Piloten in einem verkürzten Rennen um die eigentliche Pole-Position. In F1 22 können wir diese Sprints auf allen Strecken auswählen. Wer es authentischer mag, der kann die Saison natürlich auch nur mit den vier Sprintrennen in Angriff nehmen.

Sehr schade ist es allerdings, dass wir uns am Start nur zwischen der mittleren und der harten Reifenmischung entscheiden können. Gerade das Risiko, auf dem weichen Reifen zu starten, bringt in der echten Formel 1 im Sprint noch mal ordentlich Würze ins Geschehen.

Neue Regeln, große Probleme

Wie bereits angesprochen, wurde die Aerodynamik der F1-Boliden über den Winter mit diversen Regeländerungen angepasst, um dafür zu sorgen, dass die Fahrzeuge einander besser folgen können. Weniger sogenannte „Dirty Air" sorgt für packende Racing-Action. Dieses Reglement setzen nun auch die Entwickler im aktuellen Titel um.

Größtenteils funktioniert das einwandfrei. Vor allem das Handling in schnellen Kurven hat sich deutlich verbessert. In früheren Teilen war das Heck der Autos in Highspeed-Ecken teilweise plötzlich ausgebrochen, was häufig in Unfällen endete. Mittlerweile neigen die Boliden jedoch eher zum Untersteuern. Auch die echten Fahrer berichten



Mit den Supercars stehen u. a. Checkpoint-Herausforderungen auf dem Programm.



Verstappen gegen Leclerc: Auch im Spiel liefern sich die beiden packende Duelle.



Vollgas durch die Eau Rouge? Durch die neue Aerodynamik der Fahrzeuge eine Mutprobe.

Codemasters hat F1 22 im Vergleich zum Vorgänger ein paar neue Sequenzen spendiert.

immer wieder über das Schieben der Fahrzeuge über die Vorderachse. Der Porpoising-Effekt, bei dem die Autos bei hohen Geschwindigkeiten kurz Anpressdruck verlieren und aus diesem Grund plötzlich anfangen, auf der Vorderachse zu hüpfen, hat es dagegen nicht ins Spiel geschafft. Vermutlich hätte Codemasters dafür das komplette Physik-System innerhalb kürzester Zeit überarbeiten müssen.

Viel schlimmer sind dagegen riesige Balancing-Probleme, vor allem auf mittleren bis hohen Schwierigkeitsstufen. Die Boliden brechen beim Beschleunigen aus langsamen Kurven stellenweise derart plötzlich aus, dass wir uns häufig entgegen der Fahrtrichtung wiedergefunden haben. Ex-Pilot und Fan-Liebling Pastor Maldonado wäre stolz auf uns.

Mit dem Gamepad sind die Trigger-Tasten auf abgeschalteter und mittlerer Traktionskontrolle-Einstellung so sensibel, dass wir nur sehr vorsichtig beschleunigen dürfen. Mit Pedalen und Lenkrad lassen sich diese Probleme zwar verringern, doch da die F1-Reihe auch viele Gelegenheitsspieler, Neulinge und Fans der Vorgänger anlockt, könnte sich schnell Frust aufbauen.

In Regenrennen gibt's gewaltige Grafikfehler, die das Fahren unmöglich machen.

Zu allem Überfluss regelt die Traktionskontrolle auf „Komplett“ den Speed beim Anfahren so herunter, dass uns die KI am Start oder aus Kurven um die Ohren fährt. Noch schlimmer ergeht es uns bei Regenrennen, da dort die Chance durchdrehender Reifen natürlich noch größer ist.

Am Balancing muss die britische Spieleschmiede also definitiv noch nachträglich arbeiten, denn für viele Spielerinnen und Spieler dürfte die aktuelle Version



In der Zweispielerkarriere liefern wir uns auch mit einem menschlichen Gegner heiße Duelle.


Boxenstopps lassen sich optional nun auch aus einer Übertragungskamera bewundern.


Die Motorensounds klingen deutlich realistischer als noch in den Vorgängern.

mit diesen Nachteilen beinahe unspielbar sein.

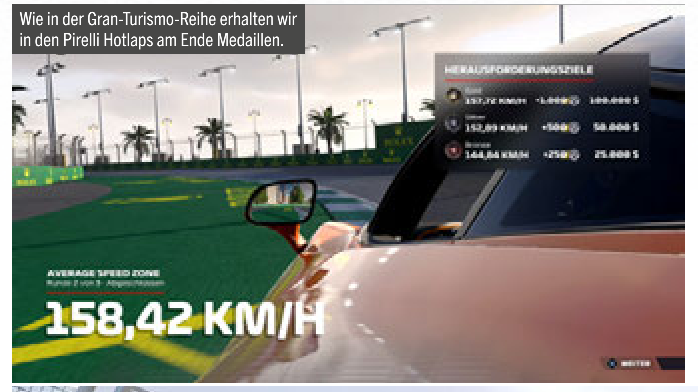
Zwischen Genie und Wahnsinn

Sobald wir unsere perfekten Einstellungen getroffen haben, macht die Action auf der Piste dennoch Spaß. Im Rad-an-Rad-Duell liefern wir uns packendes Racing mit der KI. Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen verteidigen die virtuellen Piloten vor einer Kurve die Ideallinie, versuchen sich an späten Bremspunkten für ein Überholmanöver und begehen manchmal in Bedrängnis Fehler.

Vor allem am Start oder in Gruppen mit mehr als drei Fahrzeugen fahren unsere Gegner allerdings nach wie vor zu aggressiv und stichen in Lücken, die nicht existieren. Dadurch haben uns die Crash-Piloten nicht nur einmal aus dem Rennen geworfen.

Für solche Fälle ist die bekannte Rückspul-Funktion dann doch praktisch. Dabei preist Codemasters die neue adaptive KI groß an, doch bis jetzt wirken die virtuellen Fahrer nicht gerade intelligenter als in den Jahren zuvor.

Ein wenig verbessert kommt dagegen das Schadensmodell daher. Zwar ist es immer noch unmöglich, bestimmte Teile wie den Heckspoiler komplett zu zerstören, doch Risse am Unterboden und den Seitenkästen wirken sich nun vermehrt aus. Auch Reifenschäden sehen realistischer aus als noch in den Vorgängern.



Wie in der Gran-Turismo-Reihe erhalten wir in den Pirelli Hotlaps am Ende Medaillen.

Mehr F1-Feeling

Das Interface auf dem Bildschirm hat sich nur geringfügig verändert, geht aber noch weiter in Richtung echter Übertragung. Dazu passen auch die Features, die wir nun beim Boxenstopp, einer Safety-Car-Phase und während der Einführungsrunde festlegen können.

Anstatt bei diesen Ereignissen selbst am Lenkrad zu hängen, lässt sich einstellen, dass die KI ab einem bestimmten Zeitpunkt das Fahrzeug übernimmt und wir das Geschehen aus der Übertragungsperspektive miterleben. Rein optional, versteht sich. Wer die letzten Zehntel beim Boxenstopp herausholen möchte, der kann auf Tastendruck jetzt sogar selbst zur Pitcrew abbiegen.

Den restlichen Weg von Boxeneinfahrt bis Boxenausfahrt übernimmt wie immer die KI. Für noch mehr Immersion wünschen sich Fans seit Langem, die Autos auch dort kontrollieren zu dürfen, doch das bleibt uns auch in F1 22 vorenthalten.

Dafür gibt es zum ersten Mal einen VR-Modus. Aus Zeitmangel konnten wir jedoch noch nicht in die Virtual-Reality-Action auf der Strecke eintauchen. In den nächsten Tagen werden wir unsere Runden auch in VR drehen und unseren Test online dementsprechend updaten.

Den MyTeam-Modus haben wir dagegen schon ausgiebig getestet, viel verändert hat sich dort aller-



Gedränge in Baku: In den Häuserschluchten geht's regelmäßig eng zur Sache.


Die KI hält ordentlich dagegen, hatte uns aber auch mehrmals auf dem Gewissen.

dings nicht. Zu Beginn legen wir nun fest, ob wir ein Newcomer-Team an die Spitze führen wollen, im Mittelfeld zu Hause sind oder unser Rennstall bereits um Siege und die Weltmeisterschaft mitfährt.

Nicht nur die Performance des Teams verändert sich durch die Auswahl, sondern auch das zur Verfügung stehende Budget. Identisch zu den Vorgängern verbessern wir in den Menüs zwischen den Rennen unsere Einrichtungen und unser Fahrzeug. Chassis, Aerodynamik, Motor und Strapazierfähigkeit sind erneut die vier Abteilungen, in die wir für ein schnelleres Auto investieren müssen.

Im Zweispieler-Karrieremodus können wir entweder als Teamkollegen unser Team zu Bestleistungen pushen oder in unterschiedlichen Rennställen an den Start gehen und gegeneinander um Siege, Podien und Punkte kämpfen. Unterschiede zur Solokarriere gibt's nicht wirklich.

Bis auf die optionalen Pirelli-Hotlaps, die zwischen den Events eingestreut werden und bei denen wir zusätzliche Einnahmen erfahren können, bleibt der Modus im dritten Jahr in Folge beinahe unverändert. Zwar ist die Karriere immer noch interessant und fordernd, doch kleinere Anpassungen würden nicht schaden. Schließlich wiederholen sich die meisten Sprüche und Sequenzen nun auch schon zum dritten Mal.

Abgerutscht ins Mittelmaß

Ein paar neue Szenen bekommt F1 22 dann aber doch spendiert. Nachdem wir ein Rennen gewonnen haben, jubelt unser Fahrer im Parc-Ferme jetzt mit seinem Team und läuft im Anschluss einen schicken, videoanimierten Gang in Richtung Siegerpodium entlang. Auch vor Training, Qualifying und Rennen gibt's einige neue Kamera-Shots.

Insgesamt macht die Grafik einen kleinen Schritt nach vorn. Gerade Spiegelungen schauen besser aus als noch in F1 2021. Doch eine Revolution findet auch im zweiten Jahr der neuen Konsolengeneration nicht statt. Im Gegensatz zur Rennspiel-Konkurrenz Forza Horizon 5 und Gran Turismo 7 hat F1 22 deutlich das Nachsehen.

Während wir auf der Xbox Series S zudem unschönes Kantenflimmern beobachten konnten, schmierte unsere PlayStation 5 ganze dreimal während unseres Tests ab. Obwohl das kein Weltuntergang ist, kann diese Tatsache schon ordentlich nerven, da wir in einem Fall ein komplettes Rennen nachholen mussten. Die PC-Version lief da noch am stabilsten. Grobe Probleme scheint das Spiel außerdem bei Regenschauern zu bekommen. Mehrmals ploppten mitten im Rennen weiße Balken auf dem Bildschirm auf, durch die die Übersicht und daher auch das Fahren deutlich beeinträchtigt wurde.

Musik für die Ohren

Der Sound klingt dagegen besser als in den Vorgängern. Das Dröhnen der Hybrid-Antriebe hört sich realistischer an als noch in F1 2021. Zudem gibt's zum ersten Mal in einem F1-Spiel von Codemasters einen offiziellen Soundtrack.

In den Menüs trällern Künstler wie Charli XCX, Kavinsky und Diplo ihre Songs zum Besten. Wer mehr auf den klassischen Elektro-Mix steht, kann die offizielle Playlist in den Einstellungen einfach abschalten.

Neu dazugekommen ist auch der deutsche Kommentator. Sascha Roos, der auf dem F1-Sender von Sky zusammen mit Ralf Schumacher und Timo Glock die realen Rennen kommentiert, löst hier Heiko Wasser ab. Stefan Römer bleibt uns als Co-Kommentator weiterhin erhalten.

Ebenfalls ausgewechselt wurde die Stimme unseres Strategen, mit dem wir stets über Funk verbunden sind. An den schlechten taktischen Entscheidungen ändert das allerdings nichts. Unser Team versucht uns nach wie vor, zu unsinnigen Zeitpunkten zum Boxenstopp zu überreden und gibt uns auch weiterhin Renninformationen, die komplett belanglos sind.

Im kommenden F1-Mangager-spiel hat sich Entwickler Frontier sogar Funksprüche der echten Fahrer geschnappt und verwendet diese in den Rennen. Das sorgt für deutlich mehr Immersion und hätte definitiv auch dem neuen Titel von Codemasters gutgetan.

Alles in allem ist F1 22 ein Rückschritt zum gelungenen Vorgänger. Wie sich F1 Life in der Zukunft entwickelt, bleibt abzuwarten. Am Handling sollte Codemasters dagegen recht schnell ordentlich Feinschliff ansetzen. Immerhin der Umfang stimmt nach wie vor, mit einer ordentlichen Racing-Portion offline und online. F1 22 erschien am 01. Juli für PC, PS5, PS4, XBX, und XBO. Vorbesteller durften bereits ab dem 28. Juni hinters Steuer. ❑

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald

Ich warte dann mal lieber auf den F1-Manager.

Durch den aktuellen Boom der Formel 1 und die Regeländerungen zur aktuellen Saison habe ich mir von F1 22 deutlich mehr erhofft. F1 Life und Supercars sind nette Ideen, mehr aber auch nicht. Obwohl der Storymodus im letzten Jahr einige Fremdscham-Momente mit sich brachte, wäre mir eine Fortsetzung lieber gewesen als ein paar schicke Flitzer und ein Spieler-Hub, bei dem ich mir ernsthaft Gedanken mache, ob die Mikrotransaktionen in Zukunft nicht Überhand nehmen. Gameplay-technisch fühlt sich der aktuelle Teil einerseits realistischer an, anderseits brechen die Boliden beim Beschleunigen aus langsamen Kurven viel zu leicht aus. F1 22 wirkt insgesamt durch einige Bugs noch sehr unfertig. Vielleicht hätte sich Codemasters mehr auf andere Dinge als F1 Life konzentrieren sollen. Ich sehe die Kritik an dem Spiel nach der Veröffentlichung schon kommen.

PRO UND CONTRA

- \+ Guter Umfang
- \+ Meistens packendes Racing
- \+ Großes Lizenzpaket
- \+ Hübsche Optik
- \+ Abwechslungsreicher Soundtrack
- − Langweiliger neuer Content
- − Balancing-Probleme bei Traktionskontrolle
- − Zu aggressive KI
- − Karrieremodus seit drei Jahren beinahe identisch
- − Deftige Grafikfehler in Regenrennen



Für einen Budget-Titel ist Terran Command überraschend solide und holt viel aus seiner Lizenz raus.

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: The Artistocrats
Hersteller: Slitherine Ltd.
Termin: 16. Juni 2022
Preis: ca. 25 Euro
USK: nicht geprüft

Starship Troopers: Terran Command

Und es geht doch: Nach all den Jahren gibt es endlich ein Spiel zu Starship Troopers, das zur Abwechslung auch mal Spaß macht. Wollen Sie mehr wissen?

Von: Felix Schütz

Bildgewaltig, brutal und oftmals missverstanden: Als Starship Troopers im Jahr 1997 in die Kinos kam, ging der Film vielen Kritikern gründlich gegen den Strich. Paul Verhoevens ambitionierter Sci-Fi-Streifen wurde von manchen als gefühlskalte Schlachtplatte verschrien, andere deuteten den Film als verrohenden Lobgesang auf das Militär. Hierzulande stand die ungekürzte Fassung sogar jahrelang auf dem Index. Regisseur Verhoeven wehrte sich gegen die Vorwürfe, der Film fand zahllose Fans – und genießt heute ein kleines bisschen Kultstatus. Dass man in 25 Jahren auch das Gleiche über Starship Troopers: Terran Command sagen wird, darf allerdings bezweifelt werden. Denn das Echtzeitstrategiespiel ist alles andere als kultverdächtig, im Test zeigt es klare Mängel und kann sein geringes Budget kaum verbergen. Und trotzdem: Wir hatten richtig Spaß mit dem Ding!



Gebäude werden auf festen Slots platziert, Truppen durch Landungsschiffe abgesetzt.

Denn die Entwickler von The Artistocrats haben verstanden, worauf es ankommt: Einen respektvollen Umgang mit der Lizenz, gepaart mit solidem Gameplay und ordentlicher Atmosphäre – mehr braucht es gar nicht für ein paar unterhaltsame Stunden. Und auch der Preis spiegelt das wider: Mit fairen 25 Euro positioniert sich Terran Command selbstbewusst in der zweiten Reihe und versucht gar nicht erst, mit Schwergewichten wie Total War oder Age of Empires 2 zu konkurrieren. Terran Command backt kleinere Brötchen und nimmt dafür manchmal auch ziemlich günstiges Mehl. Wenn man aber eh keine teure Gourmet-Stulle erwartet, geht das absolut in Ordnung.

Nur ein toter Bug ist ein guter Bug

Terran Command ist nach dem ersten Film angesiedelt und greift auf keine bekannten Charaktere zurück. Wir wissen nur: Der Krieg zwischen Menschen und Bugs – ein todbringendes Insektenvolk – ist immer noch in vollem Gange. Wer wir sind, verrät uns das Spiel übrigens nicht: Als Spieler sind wir

kein Teil der Handlung und tun deshalb nichts weiter, als Kommandos zu erteilen. Terran Command bietet auch keinen Multiplayer, keinen Skirmish und keine besonderen Modi, sondern konzentriert sich ganz auf seine Einzelspielerkampagne, die euch etwa 15 Stunden lang beschäftigen sollte. Der Feldzug gegen die Bugs führt euch diesmal auf den Wüstenplaneten Kwalasha, der optisch stark an Klendathu aus der Filmvorlage erinnert. Ihr bekommt also vorwiegend Geröll, Sand und hier und da mal ein paar Gebäude zu Gesicht, manche Levels spielen auch in Höhlen und Minen oder in einer verwüsteten Stadtkulisse. Der Spielablauf ist völlig linear, es gibt also keine strategische Map oder Entscheidungen zwischen den Missionen. Ihr könnt auch keine Einheiten von einem Kapitel ins nächste übernehmen oder einen Techtree ausbauen – das alles haben sich die Entwickler gespart.


Erst wenn ihr so einen Bau gesäubert habt, lassen die ständigen Angriffe der Bugs nach.

Stattdessen gibt's eine Mischung aus solide designten Missionen, von denen die meisten aber auf die gleichen Ziele hinauslaufen. In der Regel müsst ihr entweder die Karte von Bug-Kolonien befreien und ihre unterirdischen Höhlen ausräuchern, oder aber ihr sollt eine Basis gegen immer stärkere Angriffswellen verteidigen, während die Insekten mit riesigen Arachnoiden und anderen hirnlosen Krabbelmonstern anrücken. In den Indoor-Missionen könnt ihr keinen Nachschub ordern, in den Freiluftlevels stehen euch dafür meistens unbegrenzte Reserven zur Verfügung.

In manchen Levels werdet ihr auch regelmäßig von Plasma-Bugs beschossen, das sind im Grunde riesige Artillerie-Einheiten mit enormer Reichweite. Hin und wieder stehen auch kleine Eskortierungseinsätze auf dem Programm. Das Missionsdesign ist also nicht direkt einfallsreich, aber für die Spielzeit ist das okay und wird manchmal sogar richtig spannend: Auf dem dritten von fünf Schwierigkeitsgraden haben wir zwar nur selten richtig geschwitzt, aber in manchen Situationen wurde es durchaus mal eng. Das Gefühl, gegen eine zahlenmäßig weit überlegene Insektenarmee anzukämpfen, bringt Terran Command überzeugend rüber.

Wir leisten unseren Beitrag

Die ätzende Satire, mit denen sich der Film gegen Faschismus, Militarismus und sogar seine eigene Buchvorlage positionieren wollte, findet sich im Spiel nur noch in Ansätzen. Drei „Hauptfiguren" begleiten die Missionen mit Gesprächen, in denen auch mal der Wert von Soldatenleben oder blinder Gehorsam thematisiert wird. In einem Level sollen wir außerdem dafür sorgen, dass ein unliebsamer Zivilist in Ruhe exekutiert werden kann, natürlich live auf sämtlichen Fernsehkanälen. Doch gerade die bitterbösen Werbe-Einspieler, die Verhoeven zur Selbstentlarvung in seinem Film einstreut, werden leider nicht aufgegriffen. Auch von der antidemokratischen Gesellschaftsform, die Menschen künftig in Zivilisten und Bürger unterteilt, gibt es nix zu hören oder zu sehen. Stattdessen bekommt ihr vor Missionen nur ein paar kurze Comic-Sequenzen aus schlichten Standbildern vorgesetzt, die den Stil des Films zwar imitieren, aber niemals seine Wirkung erreichen. Als satirischer Kommentar taugt Terran Command also leider nicht und es fügt dem ganzen Setting auch nicht das Geringste hinzu. Hatten wir das von einem Videospiel erwartet? Natürlich nicht. Aber bei der Lizenz hätte es sich zumindest angeboten.

Besser als erwartet

Dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch. Terran Command ist ein modernes Echtzeitstrategiespiel, das sich voll auf die Einheiten konzentriert. Basisbau gibt es nur in seiner simpelsten Form: Ihr dürft auf festen Plätzen ab und zu ein neues Gebäude errichten, doch dazu braucht es nur einen Klick, schon steht es da. Ressourcen werden auch nicht regelmäßig geschürft, stattdessen müssen eure Soldaten Depots sichern und verstreute Nachschubpakete einsammeln, die euer Limit erhöhen. Damit könnt ihr dann beispielsweise mehr Einheiten aufs Spielfeld bringen oder eure Mechaniker sind in der Lage, kleine Geschütztürme zu errichten. Viel mehr ist da nicht zu beachten. Allerdings finden die Entwickler hier eine gute Methode, um das Gameplay auf die Lizenz abzustimmen: Einheiten werden nicht gebaut oder ausgebildet, sondern aus dem Orbit via Transportschiff abgesetzt. Außerdem heilen sich unsere Truppenverbände nicht von selbst, stattdessen dürfen wir sie kostenfrei an bestimmten Landezonen mit frischen Einheiten erneuern. Das ist ungewohnt, passt aber gut zur Vorlage (die es mit der Logik ohnehin nicht so genau nahm).

Auf den meisten Maps befinden sich außerdem weitere kleine Außenposten, die ihr einnehmen könnt, um euer Truppenlimit zu erhöhen und neue Bauplätze zu sichern. Auch das kennen wir so ähnlich aus dem Film, aber Vorsicht: Wenn ihr einen Stützpunkt nicht sichert, können ihn die Bugs blitzschnell zurückerobern. Gerade in den späteren Missionen, die auf angenehm weitläufigen Maps spielen, ist da ein wenig Planung gefragt.

Überraschung: Das Spiel hat Bugs

In Terran Command befehligt ihr in der Regel keine einzelnen Solda-


Tower Defense: In den Belagerungsschlachten verteidigen wir eine Basis an mehreren Fronten.


KI und Wegfindung neigen zu Aussetzern. Achtet auch deshalb immer auf freie Schussbahnen.

Wenn ihr eure Truppen richtig in Stellung bringt, wehren sie auch solche Gegnermassen ab.

ten, sondern Squads mit mehreren Kämpfern. Da sich eure Truppen gegenseitig die Schusslinie blockieren können und von selbst keine Anstalten machen, sich vernünftig in Stellung zu bringen, ist gute Positionierung das A und O: Einfache MG-Soldaten feuern effektiv aus der zweiten Reihe, während ganz vorne die Ingenieure mit ihren Flammenwerfern dafür sorgen, dass der Ansturm der Bugs zum Erliegen kommt. Scharfschützen profitieren von höheren Positionen und riesiger Reichweite, während Raketensoldaten problemlos aus jeder Ecke heraus feuern können. Später erhalten wir auch noch weitere, mächtigere Einheiten, darunter einen Flottenkommandanten, der Luftschläge ordern und Landezonen errichten kann. Gegen Ende dürfen wir auch Mechs und Soldaten in mechanischen Exoskeletten in die Schlacht führen, da haben sich die Entwickler vom Buch inspirieren lassen. Die Einheitenauswahl geht insgesamt also in Ordnung für die eher kurze Spielzeit.

Die Bugs schleudern uns zwar meistens nur einfache Kriegereinheiten entgegen, doch zwischendurch treten auch immer wieder stärkere Varianten auf, die unsere komplette Aufmerksamkeit verlangen. Tigerbugs sind stark gepanzert und bringen einfache Soldaten schnell in Bedrängnis, spuckende Bugs greifen aus der Ferne an, während die riesigen Tanker-Bugs und Skorpione nur mit Raketen schnell und effektiv bekämpft werden können. Schade allerdings, dass unsere Einheiten selbst nicht in der Lage sind, ihre Ziele clever zu wählen: Ein Scharfschütze feuert einfach auf alles, was in Reichweite ist – selbst wenn das bedeutet, dass er völlig sinnfrei einen schwer gepanzerten Gegner beschießt, während die verwundbaren leichten Ziele an ihm vorbeiflitzen. Ihr seid also oft damit beschäftigt, euren Einheiten ihre Ziele vorzugeben.

Jeder hat zu kämpfen, niemand drückt sich

Noch mehr Mikromanagement ist bei den Fähigkeiten gefragt: Jede Einheit kann Erfahrung verdienen und dadurch zwei Mal aufleveln, dabei werden auch besondere Talente oder Bonuswaffen freigeschaltet. Soldaten können dann eine Shotgun-Salve feuern, Ingenieure werfen Brandgranaten, Scharfschützen knipsen schwere Ziele mit Betäubungsschüssen aus und der Funker lässt kurzzeitig ein Schiff über dem Schlachtfeld kreisen. Jede dieser Fähigkeiten muss von Hand ausgelöst und oft noch platziert werden, eine „Autocast“-Funktion gibt es nicht. Das sorgt manchmal für unnötig hektische Momente, in denen wir uns eine Pause- oder Zeitlupentaste gewünscht hätten.

Zusätzlich macht uns auch manchmal die KI einen Strich durch die Rechnung. Da werden Attack Moves nicht immer richtig erkannt und unsere Soldaten marschieren munter ins nächste Insektengrüppchen. Oder eine Einheit feuert einfach nicht, weil sie glaubt, ihr Schussfeld sei blockiert (was vielleicht auch stimmt, aber als Spieler weiß man's schließlich nicht!). Immer wieder verhaken sich Soldaten auch mal oder schlit-



Tanker-Bugs halten viele Treffer aus, lassen sich einzeln aber leicht ausmanövrieren.

Der dynamische Soundtrack sorgt immer für die richtige Stimmung.

tern ungelenk um die Levelgeometrie, was oft wertvolle Sekunden kostet, in denen sich der nächste Bug schon mal ein Häppchen genehmigen kann. Hier sollten die Entwickler unbedingt nachbessern, denn mehr als einmal hatten wir das Gefühl, unsere Truppe nicht immer so ganz im Griff zu haben, wie wir es uns gewünscht hätten.

Bei der Gelegenheit sollten die Entwickler auch noch ein wenig an der Bug-Bau-Mechanik feilen. Bugs haben auf fast allen Maps unterirdische Höhlen, aus denen unendlich viele Gegner spawnen und auf eure Basis zumarschieren. Zusätzlich gibt es noch kleinere Höhlenausgänge, die Bug-Löcher, die sich in der Nähe befinden. Um so einen Bau vollständig auszuräuchern, müsst ihr erst mal mehrere Gegnerwellen herauslocken und die Population so auf ein Minimum drücken. Danach habt ihr ein kurzes Zeitfenster, um mit ein paar Soldaten in den Bau einzufallen und den Viechern den Rest zu geben, damit ihr endlich eure Ruhe habt. In diesem Zeitfenster kann es allerdings passieren, dass der Bau wieder an Stärke gewinnt, während euer Trupp noch mit dem Abstieg beschäftigt ist – schlimmstensfalls verliert ihr dann eure Einheit, ohne dass ihr wirklich etwas dafür könnt.

Sound schlägt Grafik

Das niedrige Budget sieht man dem Spiel an. Vor allem herangezoomt zeigt die braune Landschaft matschige Texturen und auch die Einheiten selbst wirken eher zwecksmäßig als detailliert. Trotzdem geht die Grafik für den Preis absolut in Ordnung, es gibt hübsche Explosionen zu sehen, die Framerate bleibt auch bei vielen Bugs stabil, die Beleuchtung ist stimmungsvoll und der Look der Filmvorlage wird ganz gut eingefangen. Ungewohnt finden wir allerdings die Spielkamera, die lässt sich nämlich nicht frei drehen oder schwenken. Dadurch fällt es manchmal schwer, Höhenstufen richtig einzuschätzen, was gerade im Eifer des Gefechts stören kann.

Das Highlight der Atmosphäre ist aber die Musikuntermalung. Die kommt zwar nie an den wuchtigen Film-Soundtrack aus der Feder von Basil Poledouris (Robocop, Conan der Barbar) heran, hat dafür aber eine ganz andere Stärke: Je nach Situation wird die Musikbegleitung dynamisch an das Spielgeschehen angepasst. Schleicht euer Trupp gerade vorsichtig durch ein dunkles Minengewölbe, sind im Hintergrund vielleicht nur bedrohliche Streicher zu hören. Sobald dann die ersten Bugs mit lautem Gebrüll auf euch zustürmen, sorgt die Musik mit peitschenden Melodien schlagartig für Panik. Und bahnt sich eine große Belagerungsschlacht an, lassen es die Entwickler kraftvoll-orchestral aus den Boxen scheppern. Wenn dazu noch die Plasma-Geschosse einschlagen, Raketen explodieren und die ersten Bugs über den Schutzwall klettern, kommt richtig Stimmung auf. Klar: Wer Starship Troopers weder kennt noch mag, wird auch in solchen Momenten kaum mit der Wimper zucken. Aber für die ist das Spiel auch schlichtweg nicht gedacht.

Starship Troopers: Terran Command ist für ca. 25 Euro auf Steam und auf GOG erhältlich. Die Sprachausgabe ist auf Englisch, die Texte wurden aber größtenteils ins Deutsche übersetzt. ❑

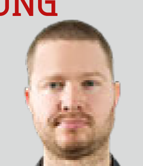


Funker legen an Ort und Stelle eine Landezone fest, an der sich verletzte Einheiten dann Truppennachschub bestellen können.

Bug-Skorpione feuern auf große Distanz tödliche Plasmastrahlen. Ohne Raketenwerfer in eurer Truppe habt ihr da schlechte Karten.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



Auch in der zweiten Reihe kann man glänzen!

Klare Sache: Wenn ihr Verhoevens Kinostreifen so gar nix abgewinnen könnt, solltet ihr euch die 25 Euro definitiv sparen und in Gedanken einen Punkt von der Wertung abziehen. Denn als Echtzeitstrategiespiel ist Terran Command eben nur solide, in Ordnung, okay. Es wird nie so richtig packend, dass ich es allein für sein Gameplay empfehlen würde. Und wer sich auf Skirmish, Wiederspielwert oder einen Multiplayermodus mit spielbaren Bugs gefreut hat, guckt glatt in die Röhre. Aber: Wenn ihr die Filmvorlage mögt und ihr euch schon lange mal ein Spiel gewünscht habt, das die Lizenz halbwegs vernünftig umsetzt, dann geht es euch vielleicht wie mir – und ihr könnt über manche Kritikpunkte hinwegsehen und einfach Spaß mit dem Ding haben. Was mir besonders gefällt: Wie schon bei dem unterschätzten Terminator: Resistance habe ich hier wirklich das Gefühl, dass die Entwickler die Vorlage verstanden haben und das Beste aus ihrem (sichtbar knappen) Budget rausholen wollten. Am Ende hat mir Terran Command darum besser gefallen, als ich nach den ersten Missionen dachte. Manchmal trifft eben auch ein B-Titel den richtigen Nerv. Gerne mehr davon!

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut umgesetzte Lizenz
- ➕ Dynamischer Soundtrack sorgt für Atmosphäre
- ➕ Spannende Belagerungen
- ➕ Solides Gameplay
- ➕ Bedrohliche Bugs
- ➕ Fairer Preis
- ➖ Wenig Highlights in vielen Missionen
- ➖ Probleme bei KI und Wegfindung
- ➖ Viel Mikromanagement
- ➖ Dünne Story
- ➖ Kein Multiplayer, kein Skirmish
- ➖ Grafisch veraltet
- ➖ Kaum Wiederspielwert

WERTUNG 7

The **Quarry**

Genre: Adventure
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: 2K Games
Termin: 10. Juni 2022
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 18 Jahren

Erst Until Dawn und die Dark Pictures Anthology, nun The Quarry: Das britische Entwicklerstudio Supermassive Games bleibt dem gespielten Grusel treu. Aber wie schaurig-schön ist das Teenie-Horror-Abenteuer?

Von: Olaf Bleich & Sascha Lohmüller

Eine Gruppe sexy Teenager, ein abgelegenes Ferien-Camp und eine düstere Legende: Das sind die Grundzutaten für The Quarry. In dem spielbaren Gruselstreifen übernehmt ihr quasi die Rolle des Regisseurs: Eure Entscheidungen prägen die Geschichte, deren Ausgang und vor allem auch die Schicksale der Figuren. Euch kommt dieser Ansatz bekannt vor? Kein Wunder! Für The Quarry zeichnet Entwickler Supermassive Games verantwortlich. Von dem britischen Studio stammen unter anderem das 2015 für die PlayStation 4 veröffentlichte Horror-Spiel Until Dawn oder auch die Episoden-Abenteuer der Dark Pictures Anthology. Die Prämisse hinter The Quarry ist identisch, allerdings legt das Spiel in Sachen Besetzung und Inszenierung noch einmal eine deutliche Schippe drauf. The Quarry ist unterhaltsamer, technisch aufwendiger Mystery-Spaß – krankt aber an ähnlichen Problemen wie schon frühere Supermassive-Titel.


Scream-Star und Ex-Wrestler David Arquette mimt den Camp-Leiter Chris. Mit wem er hier wohl telefoniert?



Das ist Hackett's Quarry

Doch von vorne: Schauplatz des virtuellen Horror-Trips ist das Ferien-Camp Hackett's Quarry. Nach der Sommersaison sind die Kids nach Hause gereist, und die Betreuer brechen ihre Zelte ab. Aber natürlich kommen den Jugendlichen die Hormone in die Quere: Jacob wurde vor Kurzem von der hübschen Emma abserviert und bildet sich nun ein, dass er sie zurückerobern könnte, sofern sie nur noch eine Nacht länger im Camp bleiben würden. Also bastelt er am Bus herum, sodass die Truppe strandet. Die eigentlich geplante Party endet jedoch im Chaos. Denn wie sich rasch herausstellt, ver-

steckt sich in dem alten Steinbruch ein düsteres Geheimnis.

Hat es etwas mit den Flyern zu einer einstmals dort gastierenden Freak-Show zu tun? Oder vielleicht doch eher mit der Familie Hackett, nach der die Einrichtung benannt wurde? Es ist eure Aufgabe, das herauszufinden.

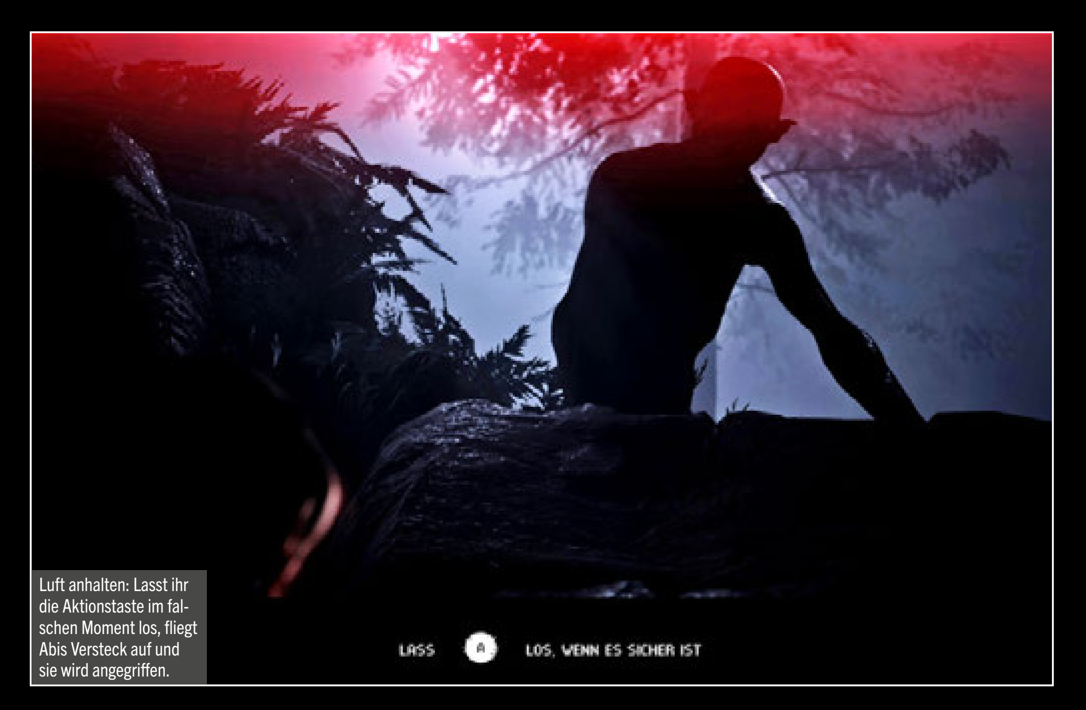
Starbesetzung und (meist) geniale Technik

Bei den Charakteren setzt Supermassive Games – ähnlich wie schon in Until Dawn – auf klassische Horror-Stereotypen. Emma beispielsweise ist die herablassende Schönheit, die alle mit ihren Schauspielambitionen nervt. Der von ihr verlassene Jacob kommt dagegen eher als aufgedrehter, aber durchaus netter Trottel rüber. Ryan ist der ruhige Außenseiter, der Führungsqualitäten lernen muss. Und Abi und Nick fungieren als das schüchterne Beinahe-Pärchen, das nur einen Stups in die richtige Richtung benötigt.

Wirklich auffällig sind aber die aufwendig ins Spiel integrierten Darsteller dieser Figuren: Camp-Leiter Chris wird beispielsweise von Scream-Star David Arquette gespielt. Die Rolle Ryans übernimmt Justice Smith, den man beispielsweise aus Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu oder der Netflix-Serie The Get Down kennt. In weiteren Rollen seht ihr etwa Lin Shaye (Insidious), Lance Henriksen (Aliens, Terminator), Skyler Gisondo (Santa Clarita Diet) und Ted Raimi (Spider-Man, Evil Dead).

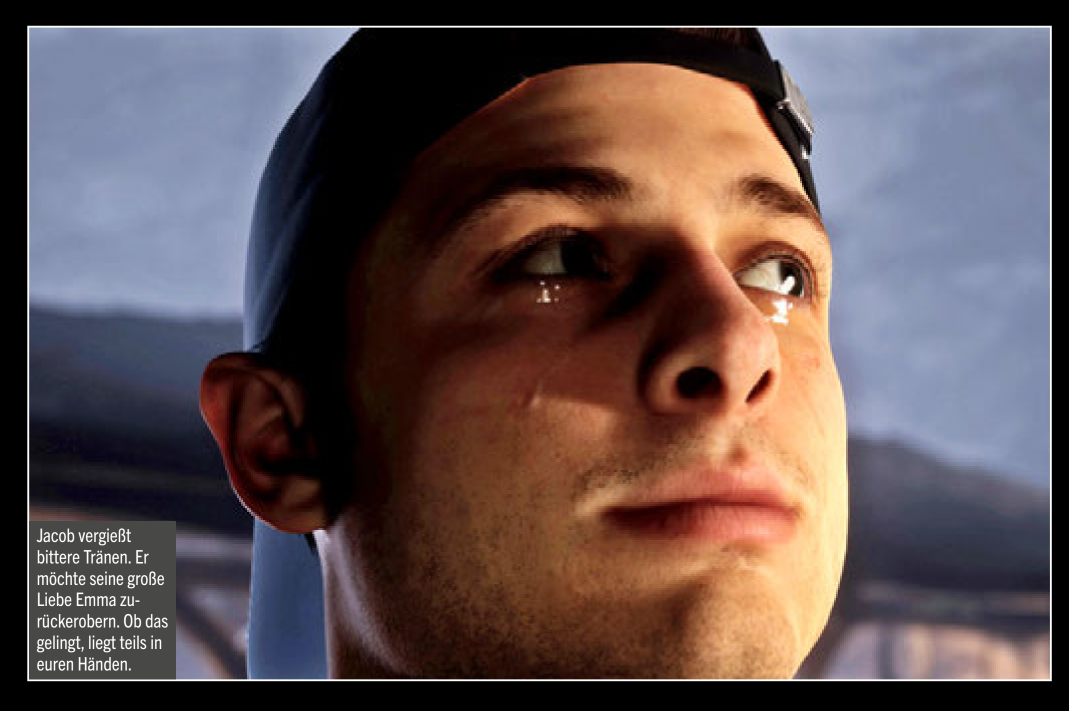
Der Wiedererkennungswert ist also groß. Das liegt aber natürlich auch an den enorm detaillierten Charaktermodellen, die ihren Vorbildern wirklich zum Verwechseln ähnlich sehen. Auch wenn Lächeln oder Augenrollen bisweilen ein wenig grimassenhaft wirken, so ist die technische Umsetzung von The Quarry ausgezeichnet. Speziell bei Nah- und Dialogaufnahmen fallen hier auch Eigenheiten verstärkt auf. Abi beispielsweise verzieht gelegentlich verlegen den Mund. Es sind diese Details, die die Polygon-Modelle natürlich erscheinen lassen.

So detailreich und lebensecht die menschlichen Darsteller aber auch inszeniert sein mögen, so künstlich und wenig bedrohlich sehen leider die auftauchenden Monster auf. Wir möchten an dieser Stelle natürlich nichts spoilern, aber gerade in diesem Genre erwarten wir einfach mehr Ekel- und Freak-Faktor! Daran ändern lei-



Luft anhalten: Lasst ihr die Aktionstaste im falschen Moment los, fliegt Abis Versteck auf und sie wird angegriffen.


Bringt ihr der Wahrsagerin Tarotkarten, gewährt sie euch einen Blick in die Zukunft.


Jacob vergießt bittere Tränen. Er möchte seine große Liebe Emma zurückerobern. Ob das gelingt, liegt teils in euren Händen.

Jacob auf Tauchstation: Im anliegenden See verstecken sich ebenfalls einige unliebsame Überraschungen.

der auch die Hektoliter Pixelblut nichts, die in The Quarry über den Bildschirm spritzen. Wirklich unheimlich oder gar überraschend ist das Spiel viel zu selten, es ergeht sich stattdessen lieber in Klischees. Das ist zwar auch unterhaltsam, hinterlässt aber keinen wirklich bleibenden Eindruck.

Bekanntes Supermassive-Gameplay

Ähnlich wie in Until Dawn oder auch der Dark Pictures Anthology ist das Gameplay stark begrenzt. Mit wechselnden Figuren sucht ihr häufig aus der Verfolgerperspektive oder einer festen Kameraansicht Bereiche des Camps ab. Verwendbare Gegenstände markiert The Quarry überdeutlich; weitere interaktive Elemente oder gar erweiterte Bewegungsmöglichkeiten gibt es nicht. Die hübsch dargestellten Schauplätze wie die Lodge oder die finsteren Wälder sind also ausschließlich Kulissen. In den Gebieten entdeckt ihr immer wieder Hinweise wie beispielsweise besagte Handzettel der Freak-Show. Diese landen im Inventar, und dadurch fügen sich mit der Zeit die Puzzleteile zu einem großen Ganzen zusammen. So sind die bereitgestellten Infos eine nette Zugabe und klären vielleicht über die eine oder andere Frage auf, die in der Hitze des Gefechts untergeht. Mithilfe der bereitgestellten Karte überprüft ihr außerdem, wo sich bestimmte Charaktere gerade aufhalten … oder wo sie draufgegangen sind.

„Draufgehen" ist ein gutes Stichwort. Denn natürlich gerät die Truppe zunehmend in Gefahr und eure Entscheidungen und Reaktionen beeinflussen maßgeblich, wer The Quarry mit halbwegs heiler Haut übersteht. In Action-Sequenzen beispielsweise drückt ihr Tasten in bester Quick-Time-Event-Manier. In Schlüsselmomenten greift ihr gar zur Schrotflinte und erwehrt euch der Angreifer. Verzieht ihr den Schuss, dann bedeutet das gerade gegen Ende des Spiels schnell den Bildschirmtod.

Rasantere Momente wie die Flucht vor einem der Monster inszeniert Supermassive Games mit flotten Kamerafahrten, schnellen Schnitten und Quick-Time-Events. Liegt ihr mal daneben, rutscht eure Figur beispielsweise aus oder lässt einen Gegenstand im ungünstigsten aller Momente fallen. Neu dabei ist das sogenannte „Luft anhalten": In brenzligen Szenen haltet ihr dazu die Aktionstaste gedrückt und entscheidet, wann die Luft rein ist. Findet ihr nicht den passenden Zeitpunkt, werdet ihr womöglich entdeckt und bekommt die entsprechenden Konsequenzen zu spüren.

The Quarry gönnt euch dabei auch einige Hilfsmittel. So besitzt ihr drei Bonusleben und könnt so die Zeit zurückspulen, um liebgewonnene Charaktere zu retten. Zudem verstecken sich in den Abschnitten Tarotkarten. Diese übergebt ihr der Hellseherin zwischen den Episoden. Sie übernimmt eine ähnliche Rolle wie der Kurator in der Dark Pictures Anthology.

Sie fasst also bestimmte Momente zusammen und gibt auch kleinere Tipps. Mit den Tarotkarten aktiviert ihr aber auch optionale Zwischensequenzen und werft einen Blick in die Zukunft. Die kurzen Visionen helfen dabei, bestimmte Augenblicke einzuschätzen und retten manchmal auch Charaktere vor dem drohenden Tod. Wirklich neu ist dieses Spielelement aber nicht.

Steuerungsprobleme

Überhaupt fühlt sich The Quarry für unseren Geschmack zu sehr nach Titeln wie Until Dawn oder eben der Dark Pictures Anthology an. Das Spiel übernimmt sowohl



Ryan ist eigentlich eher der zurückhaltende Typ. Allerdings wächst er im Verlauf der Geschichte über sich hinaus.



The Quarry erklärt einige seiner Spielelemente in witzigen und hübsch gezeichneten Zwischensequenzen. Leider kommen diese vergleichsweise selten vor.


Eigentlich steht Nick ja auf die schüchterne Abi. Aber bei „Wahrheit oder Pflicht“ knutscht er mit der attraktiven Emma.

Stärken als auch Schwächen dieser Vorbilder. Das Durchleben und Beeinflussen der Geschichte und das Jonglieren mit den Entscheidungsoptionen motivieren und machen einen Teil des Nervenkitzels aus. Der immer wieder eingestreute Zeitdruck spielt hier ebenfalls eine wichtige Rolle.

Zugleich aber krankt The Quarry an bekannten Problemen. Die Steuerung der Figuren etwa ist sehr hakelig. Immer wieder bleiben wir an Objekten hängen oder müssen unseren Charakter oder auch die Kamera ausrichten. Die Perspektive machte uns im Test ebenfalls einen Strich durch die Rechnung: Häufig ist die Kamera einfach viel zu dicht hinter den Protagonisten. Dadurch geht zum einen Übersicht verloren, zum anderen beeinträchtigt dies auch die grundsätzliche Steuerung. Ebenfalls störend: die Laufgeschwindigkeit der Figuren. Sie schlendern förmlich durch die Levels und nehmen sich selbst im Angesicht des Todes noch zu viel Zeit. Der zuschaltbare Turbo ist nicht mehr als „schnelles Gehen“, aber weit weg von Joggen oder gar Laufen. Vor allem das Treppensteigen zehrt massiv an den Nerven, weil es schlicht viel zu langsam ist – gerade bemessen am jungen Alter der Figuren.

Umfang und Wiederspielwert

The Quarry besteht aus zehn Kapiteln plus Prolog sowie einem Epilog samt Grusel-Podcast. Beim ersten Durchspielen benötigten wir im Test rund zehn Stunden. Danach öffnet sich für diesen Spielstand auch die Kapitelauswahl, sodass ihr in frühere Abschnitte zurückkehren könnt. Allerdings überschreibt ihr so auch eure bisherigen Daten. Einfach einzelne Momente neu spielen? Geht leider nicht. Sehr schade zudem: Es gibt keine Vorspultaste, um die teils äußerst langen Dialoge zu überspringen. Wer also etwa gezielt an die dramatischen Stellen des Spiels springen will, muss erst den Aufgalopp dazu überstehen. Ihr habt keine Lust auf jegliche Form der Interaktion? Dann wählt den Filmmodus. Schaut euch The Quarry einfach an und wählt aus Bildfiltern wie Indie- oder 80er-Horror aus. Wie schon frühere Titel von Supermassive Games könnt ihr auch diesmal im Couch-Koop bis zu acht Freundinnen und Freunde vor dem Bildschirm versammeln. Abhängig von der Spieleranzahl verteilt ihr im Anschluss die Figuren untereinander.

Später pausiert das Spiel kurz, sodass ihr den Controller durchwechseln oder den Platz an Maus und Tastatur freiräumen könnt. Der Couch-Koop ist gerade in kleinen Gruppen mit viel Zeit unterhaltsam. Bei mehr als vier Spielern allerdings kommt man arg selten zum Zug. Dafür fördert diese Spielart zweifellos die Diskussionen vor dem Schirm – gerade in den späteren Abschnitten. Positiv: The Quarry besitzt durchaus einen gehobenen Wiederspielwert. Wenn ihr das Abenteuer einmal durch habt, solltet ihr mindestens noch einen zweiten Durchlauf dranhängen und gezielt andere Entscheidungen treffen.

Dann kitzelt ihr nämlich nicht nur einige sehr blutige Todesszenen aus dem Abenteuer heraus, sondern könnt auch die Beziehungen der Figuren und viele der Dialogsequenzen stark beeinflussen. Selbst wenn also zehn Spielstunden zunächst nach eher wenig klingen, landet ihr schnell bei 20 oder mehr Stunden für euer Geld. Durchaus ein fairer Deal! ❑

MEINE MEINUNG

Olaf Bleich



Spannender Teenie-Horror mit altbekannten Stärken und Schwächen.

Ich hätte mir von The Quarry mehr Mut zum Risiko gewünscht. Supermassive Games spult in dem neuesten Spielfilm-Abenteuer das bekannte Patentrezept souverän runter. Das Schauermärchen um das verfluchte Ferienlager Hackett's Quarry erzählen die Briten souverän, doch zugleich erinnert dessen Struktur auch stark an Until Dawn. Die ganz großen Überraschungen fehlen hier leider, dafür geizt das Spiel nicht mit teils liebenswerten Teenie-Horror-Klischees. Allerdings braucht es auch eine ganze Zeit, ehe das Abenteuer endlich in Fahrt kommt. Die Kapitel haben teils kleinere Längen. Trotzdem beschert euch The Quarry einige launige und seicht-gruselige Stunden vor dem Bildschirm. Wer überlebt? Wer segnet wie das Zeitliche? War die letzte Entscheidung die richtige? All diese Fragen spukten mir im Test immer wieder im Kopf herum. Fehler haben hier teils unmittelbare Konsequenzen – und genau in diesen Augenblicken ist The Quarry zweifellos am stärksten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Entscheidungen haben kurz- und langfristige Konsequenzen
- ➕ Kein neuer, aber durchaus ein spannender Plot
- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➕ Couch-Koop und Filmmodus
- ➕ Tolle Darstellung der Charaktere …
- ➖ … von gelegentlichen Grimassen-Momenten abgesehen
- ➖ Steuerungs- und Kameraprobleme
- ➖ Geringer spielerischer Anspruch
- ➖ Kleinere Übersetzungsfehler in der deutschen Version
- ➖ Wenig neue Impulse im Vergleich zu anderen Titeln von Supermassive Games

WERTUNG **7**




Im Schuss-Tutorial ballert ihr noch auf Melonen. Später geht's auch in kurzen Kämpfen zur Sache!

Silt

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Spiral Circus Games
Hersteller: Fireshine Games
Termin: 01. Juni 2022
Preis: ca. 15 Euro
USK: ab 12 Jahren

Auf den ersten Blick sieht Silt aus wie Playdeads Indie-Kultspiel Limbo unter Wasser, doch damit tut man dem atmosphärischen Tiefsee-Abenteuer von Spiral Circus Games Unrecht. Wir haben das künstlerische Indie-Spiel gezockt und verraten euch, warum es tatsächlich ein wenig wie Limbo ist, aber über ganz eigene Stärken und Schwächen verfügt.

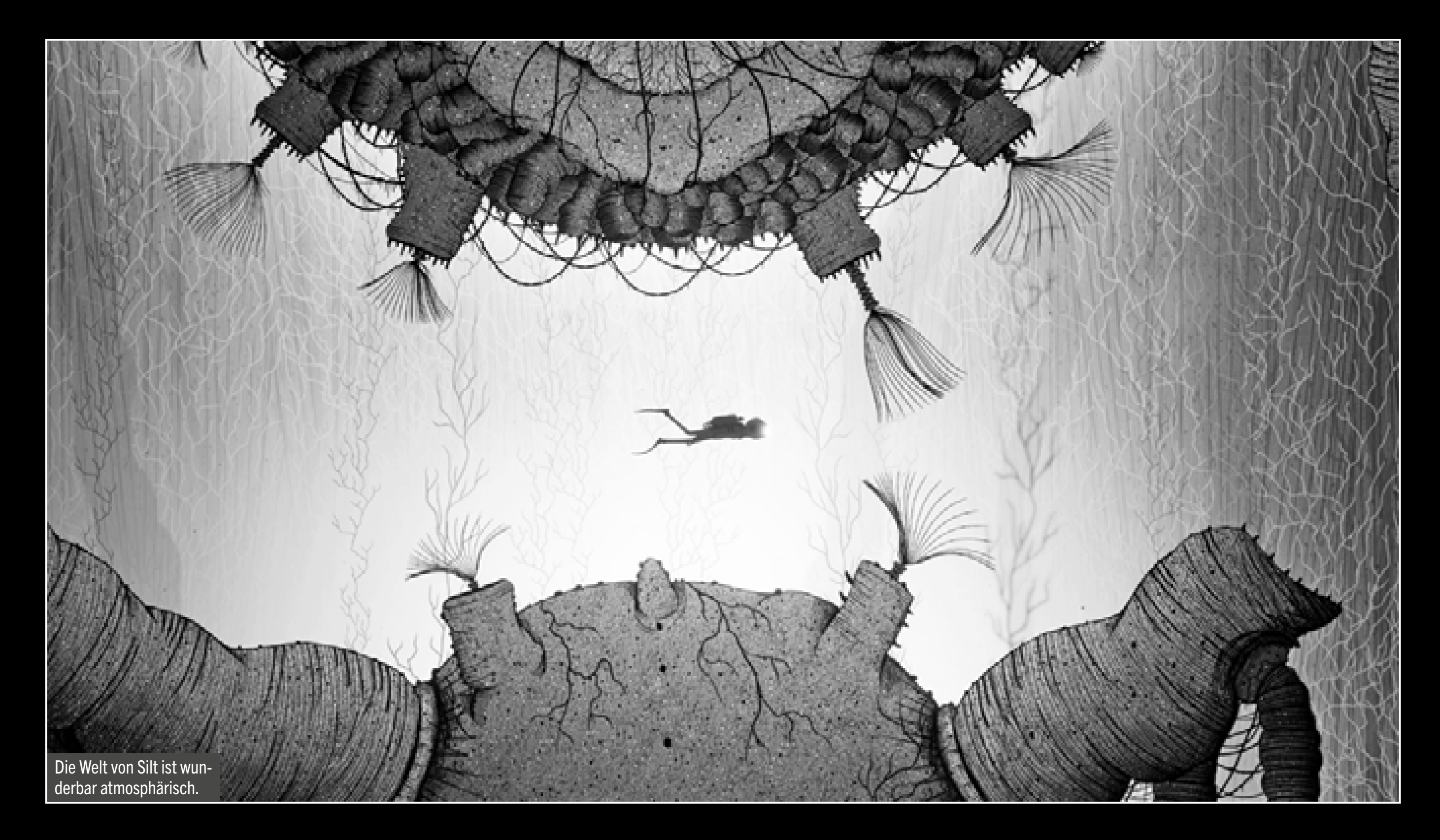
Von: Christian Dörre

Unsere Meere bedecken 71 % der Erdoberfläche. Davon haben bereits 50 % eine Tiefe von drei Kilometern. Doch die Tiefsee soll gerade mal zu 5 % erforscht sein. Ganze zwei Drittel der dort lebenden Wesen gelten tatsächlich als unerforscht. Kein Wunder also, dass sich seit Ewigkeiten Legenden bilden, was dort unten in Dunkelheit und extremer Kälte lauern könnte. Damit spielt auch das Indie-Game Silt, das am 01. Juni 2022 für PC, Xbox Series, Nintendo Switch sowie Playstation 4 und 5 erschienen ist. Als Taucher bewegen wir uns hier durch tiefste Finsternis, erkunden Ruinen verschollener Zivilisationen, treffen



Im Verlaufe des Abenteuers finden wir Spuren einer vergangenen Zivilisation.

In der Tiefe lauern allerhand Gefahren.



Die Welt von Silt ist wunderbar atmosphärisch.

auf furchterregende Monster und alles scheint irgendwie mit einer seltsamen Maschine zusammenzuhängen. Ist das ein realistisches Abbild der Tiefsee? Nö, vermutlich nicht. Dafür ist Silt aber ein wunderbar atmosphärisches Abenteuer, das in seinen besten Momenten (und auch optisch) an das geniale Limbo erinnert. Allerdings verhindern auch gewisse Elemente, dass der Titel von Spiral Circus Games künftig mit Playdeads Meisterwerk in einem Atemzug genannt wird.

Schöne Tiefsee

Der bereits angesprochene Vergleich mit Limbo kommt nicht von ungefähr. Silt setzt ebenfalls auf einen beklemmenden Schwarz-Weiß-Look und das Gameplay basiert auf Knobeleien, die oftmals in Kämpfe mit gruseligen Kreaturen eingebunden sind. Der Titel ist jedoch kein Limbo-Klon, sondern geht in allen Bereichen eigene Wege. Limbo setzt beispielsweise mehr auf den Kontrast von Schwarz und Weiß. Spielfigur, Lebewesen und Objekte sind schemenhaft zu erkennen. Silt geht den umgekehrten Weg. Figuren, Objekte und vor allem die Hintergründe sind super detailliert gestaltet. Alles wirkt, als sei es mit einem Bleistift oder einem Fineliner gezeichnet worden.

Der Stil bringt einen in den etwa drei Stunden Spielzeit immer wieder ins Staunen. Die Dunkelheit der Tiefsee mit ihren teils bizarren Kreaturen trifft auf genial gestaltete Überbleibsel einer alten Zivilisation und der tristen Urgewalt einer uralten Maschine. Silt ist ein herrlich surreales Erlebnis, bei dem sich die Designer offenbar richtig austoben konnten. Allerdings muss man hier auch ankreiden, dass ein wenig der rote Faden fehlt. Man schreitet oder schwimmt viel mehr in Silt voran und ist immer wieder beeindruckt ob des Designs. Es wirkt teilweise aber auch etwas wahllos. Dadurch ist Silt emotional nicht ganz so packend wie eben Limbo.



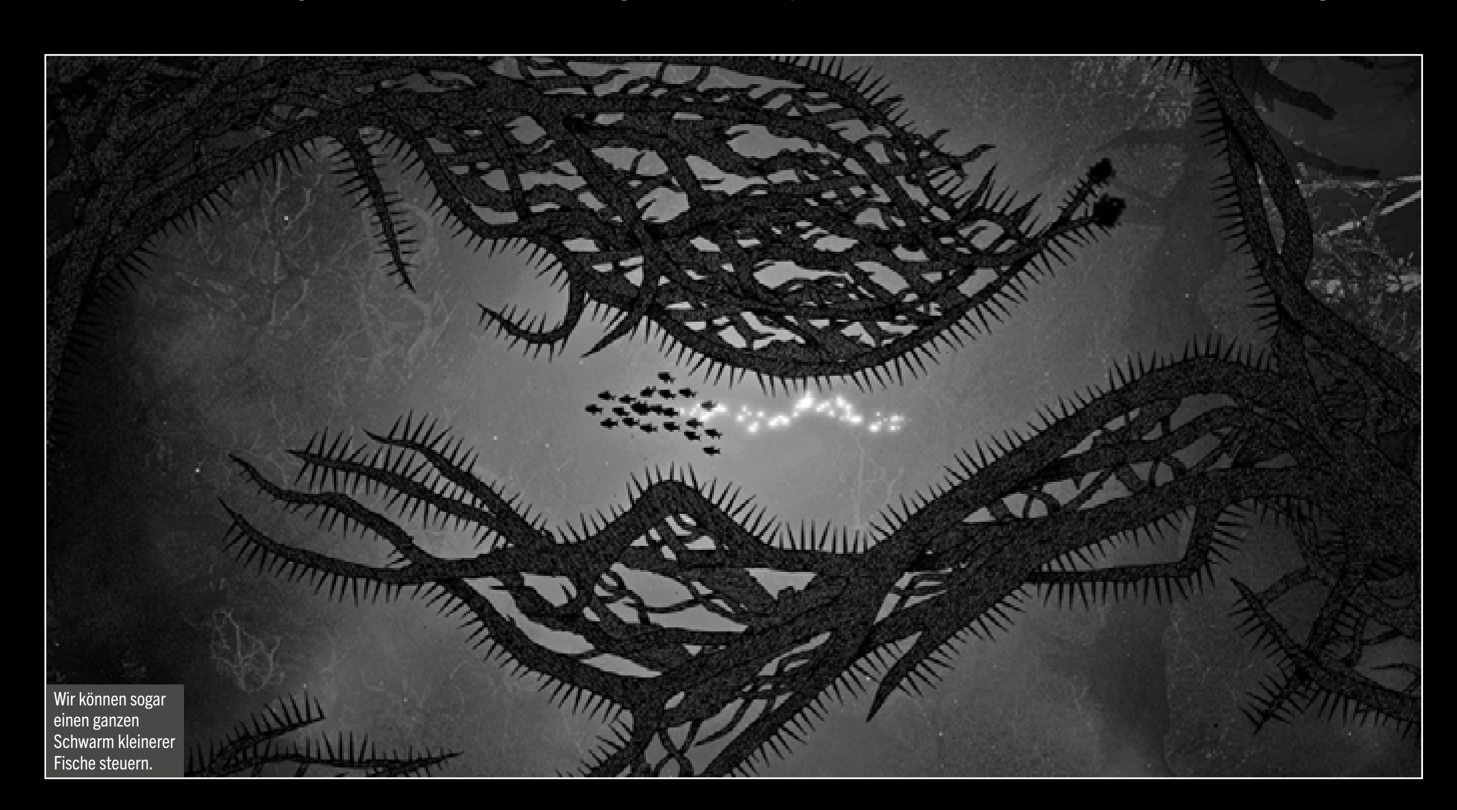
Wechseln wir den Körper, können wir die Spezialfähigkeiten unseres Wirts nutzen.


In leuchtende Körper können wir unser Licht fahren lassen.

Das Licht des Lebens
Die Prämisse von Silt ist simpel: Wir sind ein Taucher und müssen irgendwie wieder an die Oberfläche gelangen. Dabei stellen sich uns jedoch zahlreiche Hindernisse in den Weg und wir können wohl nur wieder auftauchen, wenn wir eine riesige Maschine in Gang bringen, indem wir dort die Energie von vier besiegten Tiefseemonstern einspeisen. Diese Story wird uns allerdings nie erklärt. In Silt wird kein Wort gesprochen. Unser Taucher ist in der Finsternis auf sich gestellt. Nur an wenigen Stellen gibt es Texteinblendungen, welche die Spielmechanik erörtern. Hilflos ist unser namenloser Taucher jedoch nicht, denn er hat eine starke Lampe dabei und er verfügt über die Fähigkeit, die Kontrolle über bestimmte Lebewesen zu übernehmen. Dafür entzieht man per Knopfdruck das Lebenslicht aus dem Taucherkörper und sendet es in den fremden Körper.

Der Strahl, mit dem man eine fremde Kreatur erfasst, ist jedoch in seiner Reichweite begrenzt und kann nicht durch Wände gehen. Hier muss man dann teilweise schon mal knobeln, wie man das andere Lebewesen erreicht. Haben wir die Kontrolle über eine Kreatur übernommen, treibt der Körper des Tauchers leblos im Wasser, während wir die Fähigkeiten unseres Wirts ausnutzen. Als Raubfisch beißen wir etwa Seile durch, als Qualle teleportieren wir uns durch Hindernisse und als Zitteraal versorgen wir Maschinen mit Strom. Die Rätsel sind allesamt nicht sonderlich komplex, an der einen oder anderen Stelle wird man aber trotzdem mal kurz auf dem Schlauch stehen, bevor der berühmte Groschen fällt. Wir würden sagen, die Knobeleien sind im Großen und Ganzen gut ausbalanciert und machen die meiste Zeit auch Spaß.

Allerdings hätten wir uns gerade gegen Ende des Spiels noch etwas mehr davon oder zumindest ein paar härtere Kopfnüsse gewünscht, da hier Mechaniken eingeführt werden, die bis zum Abspann kaum genutzt werden. Hier verschenkt Silt ein wenig Potenzial.


Wir können sogar einen ganzen Schwarm kleinerer Fische steuern.



Das Spiel mit Licht und Dunkelheit ist äußerst atmosphärisch.

Richtig toll gelungen sind hingegen die Bosskämpfe gegen herrlich fies gestaltete Monster. Hier muss man dann zumeist gebündelt die Fähigkeiten einsetzen, die uns im Verlauf der vorangegangenen Abschnitte beigebracht wurden. Auch die Bossfights sind nicht gerade schwierig, machen aber Laune.

Ungenaue Action

Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad von Silt nicht sonderlich hoch. Selbst gelegentliche Trial-&-Error-Passagen frustrieren nicht. Man stirbt halt ein oder zwei Mal und sieht damit, wie es nicht geht. Wir werden nach einem Tod dann wieder am Anfang des Bildschirms gespawnt. Wer in der Kindheit nicht zu nah an der Hauswand geschaukelt hat, wird keine Probleme haben, die Rätsel zu lösen. Ab und zu mal etwas ausprobieren oder kurz nachdenken, ist aber natürlich nötig.

Obwohl die gut ausbalancierten Knobeleien für einen schönen Spielfluss sorgen sollten, nervte uns Silt aber vor allem gegen Ende des Spiels teilweise etwas. Das lag an der ein wenig ungenauen und oftmals gar fummeligen Steuerung. Zunächst fiel uns die Bedienung gar nicht so negativ auf, da das Spieltempo noch relativ gemächlich ausfiel. In späteren Abschnitten kommt es jedoch manchmal auf Geschicklichkeit und Tempo an und hier ist die Steuerung dann nervtötender als eine Check-24-Werbung. Wenn man ein Rätsel durchschaut hat, aber trotzdem etliche Versuche braucht, um es auch wirklich zu lösen, weil die Bewegung zu ungenau ist oder sogar einfach nicht auf eine Befehlseingabe reagiert wird, sorgt das nicht nur für schlechte Laune, sondern reißt einen auch aus dem Spiel. Gerade bei einem Spiel, das so sehr auf Atmosphäre setzt wie Silt, ist das natürlich äußerst ärgerlich.

Dennoch möchten wir den Titel dafür nicht zu sehr abstrafen. Silt mag seine Macken haben und dadurch nicht die Qualität eines Limbo erreichen, doch es ist ein äußerst stimmungsvolles, toll designtes, faszinierendes und surreales Erlebnis. Wer sich beim Zocken gerne mal außerhalb des Mainstreams bewegt, sollte deshalb unbedingt in die Tiefen von Silt abtauchen – sofern man über die wenigen Schwächen hinwegsehen kann. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



Ein faszinierendes Erlebnis mit nerviger Steuerung.

Silt hat mich im ersten Spieldrittel förmlich umgehauen. Der Art-Style ist genial und verursacht zusammen mit dem unverbrauchten Setting eine schön beklemmende Atmosphäre. Ich wollte unbedingt herausfinden, welche Geheimnisse sich hinter der mysteriösen Zivilisation unter Wasser verbergen. Obwohl mir das Spiel hier Antworten schuldig blieb, habe ich die meiste Zeit in der Tiefsee genossen. Die Knobeleien waren motivierend und die Bosskämpfe trotz simpler Spielmechanik eindrucksvoll. Im letzten Drittel nervte mich die ungenaue Steuerung allerdings extrem, wodurch ich aus dem Spiel gerissen wurde. Das ist eine richtig blöde und vor allem komplett unnötige Macke. Dennoch ist Silt für alle, die mal etwas anderes möchten, absolut empfehlenswert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Genialer Art-Style
- ➕ Wunderbar düstere Atmosphäre
- ➕ Toll umgesetztes Körpertausch-Feature
- ➕ Gut ausbalancierte Knobeleien
- ➕ Nette Bosskämpfe
- ➖ Nur vier Bosse
- ➖ Manche Spielmechaniken werden nicht ausgereizt
- ➖ Ungenaue, fummelige Steuerung





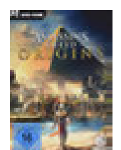
Die Bosse sind alle nicht sonderlich schwierig zu besiegen, aber sie verlangen einen besonderen Kniff.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

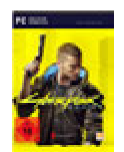
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

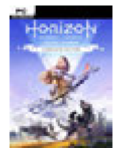
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

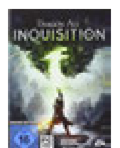
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

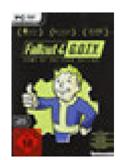
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

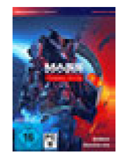
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games



Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Disco Elysium

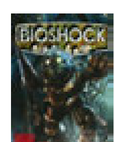
Mit tollen Dialogen und Charakteren in einer komplexen Welt, gepaart mit einer unvergleichlichen spielerischen Freiheit, zeigt Disco Elysium, dass ein erstklassiges Rollenspiela auch ohne Kämpfe auskommen kann.

Getestet in Ausgabe: 12/19
Publisher: ZA/UM



Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

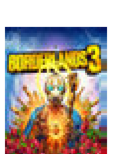
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

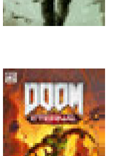
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

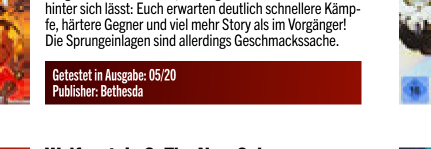
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision

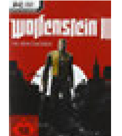


Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda





Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda





Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.

Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

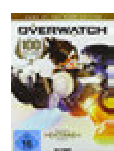
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve

Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

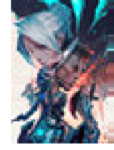
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

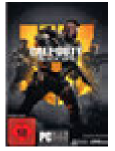
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



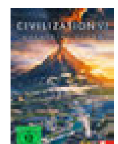
Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

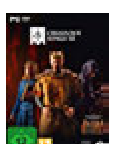
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

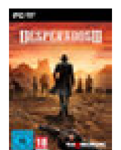
Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

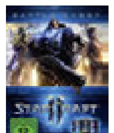
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

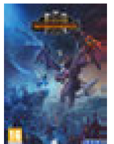
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

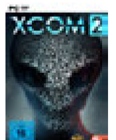
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

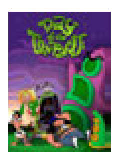
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

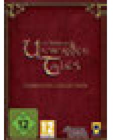
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

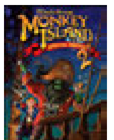
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

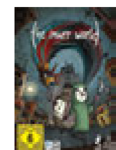
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

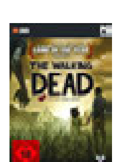
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

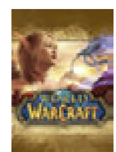
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

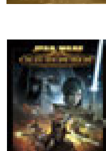
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft

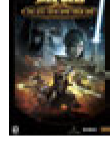


World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment





Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

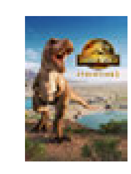
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

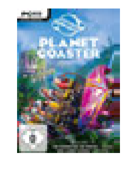
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

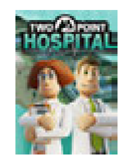
Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

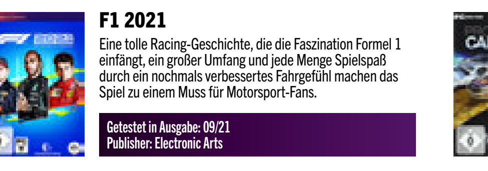
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.

Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

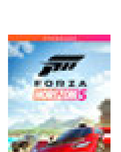
Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft

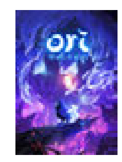
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

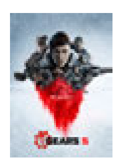
Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

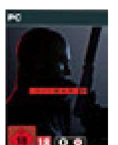
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

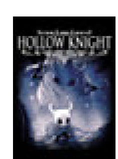
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

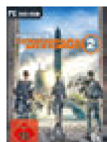
Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

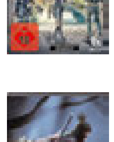
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

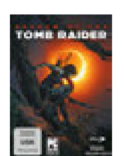
Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Playstation PC



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Shadow of the Tomb Raider

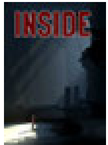
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

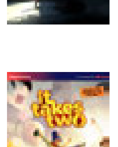
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

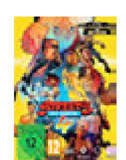
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

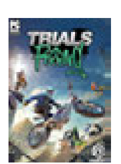
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



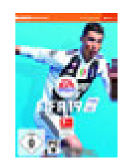
Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft

Sportspiele

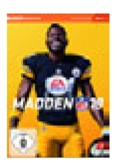
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

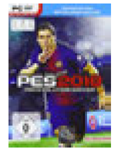
Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

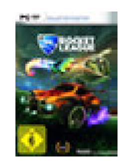
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die PC-Games-Redaktion zeigt euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.

FREUNDE WERBEN. UND BELOHNT WERDEN.

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

Empfehlt **PC GAMES** weiter und freut euch über ein brandaktuelles Spiel von **GAMESPLANET!** Das Beste: Der Werber muss selbst kein Abonnent sein!







1 SPIEL AUSSUCHEN
› pcgames.de/gamesplanet

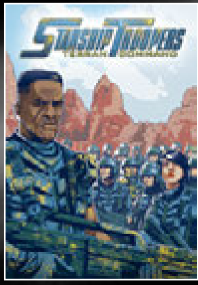


2 ABO BESTELLEN
› pcgames.de/1-jahres-abo
› pcgames.de/2-jahres-abo

3 KEY EINLÖSEN
› bei Gamesplanet







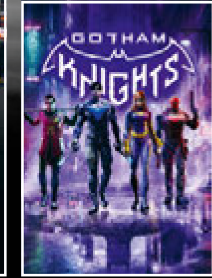
PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED UND TOP-SPIEL GLEICH BESTELLEN:**

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO







PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **24 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED UND TOP-SPIEL GLEICH BESTELLEN:**

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!

CD Projekt Red

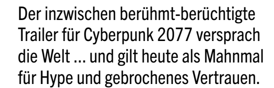
Nach dem Cyberpunk-Debakel – wo sind die Entwickler hin?

Spätestens seit The Witcher 3 galt CD Projekt Red als legendärer Entwickler. Mit Cyberpunk 2077 änderte sich jedoch schlagartig alles: Skandale, verspieltes Vertrauen und abspringende Entwickler trafen das polnische Entwicklerhaus hart. Wir werfen einen Blick auf die jüngere Geschichte von CD Projekt Red, den aktuellen Status, die Projekte ehemaliger Entwickler und das, was noch kommt.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller



Wenn man die Geschichte von CD Projekt Red betrachtet, dann erkennt man den Werdegang eines Underdogs, der zu einem der ganz Großen des Videospielesektors wurde – und anschließend aus schwindelerregender Höhe stürzte. Dabei gibt es einen ganz klaren Schnitt: vor Cyberpunk 2077 und nach Cyberpunk 2077. Nur wenige Spiele schafften es, die öffentliche Meinung von einem einst geliebten Entwicklerstudio von heute auf morgen so umfassend und nachhaltig zu verändern. Damit ist die Geschichte von CD Projekt Red und sein Fall auch eine Geschichte von Cyberpunk. Wir werfen in diesem Artikel einen sehr genauen Blick darauf, wie es zu dem Desaster kommen konnte, welche Entwickler absprangen und was für Projekte die ehemaligen CDPR-Developer inzwischen betreuen. Außerdem wagen wir natürlich einen Ausblick auf die Zukunft von CD Projekt Red. Denn auch, wenn es ernst aussieht, ist das Studio noch lange nicht am Ende.



Der inzwischen berühmt-berüchtigte Trailer für Cyberpunk 2077 versprach die Welt ... und gilt heute als Mahnmal für Hype und gebrochenes Vertrauen.

Cyberpunk und der Hype

Wir schreiben das Jahr 2016. Es ist zu diesem Zeitpunkt nicht übertrieben zu sagen, dass das polnische Entwicklerhaus zu den Superstars der Industrie gehörte: The Witcher 3 ging zusammen mit seinen beiden Erweiterungen Hearts of Stone sowie Blood & Wine als eines der besten Videospiele aller Zeiten in die Gaming-Geschichtsbücher ein.

Einzigartige Charaktere sowie eine stimmige, finstere und oft unglaublich emotionale Geschichte wechselte sich mit phänomenalen Landschaften und knackigen Kämpfen ab. CD Projekt Red stellt zu diesem Zeitpunkt in den Köpfen seiner Fans eine absolute Ausnahmeerscheinung dar: Ein AAA-Entwicklerstudio, das komplette Spiele auf den Markt brachte, die von Beginn an geradezu auf Hochglanz poliert waren.

Nach zwei verschobenen Erscheinungsdaten gab CD Projekt Red im Jahr 2015 sogar an, das Spiel ein drittes Mal zu verschieben. Als Grund wurde der katastrophale Release-Zustand von Assassin's Creed: Unity genannt, der später sogar in das kollektive Meme-Gedächtnis der Spielerschaft übergehen sollte. In der heutigen Zeit ist dieses Bekenntnis zu kompromissloser Qualität immer noch eine Ausnahmeerscheinung und so verdiente sich das Studio mit jedem Schritt mehr des berechtigten Vertrauens seiner Spielerschaft.

Das war auch bitter notwendig, denn der Satz „Es ist fertig, wenn es fertig ist“ erhielt mit dem Projekt Cyberpunk 2077 eine ganz neue Bedeutung: Erstmals im Mai 2012 (!) angekündigt, stellte das Spiel von Beginn an die große Hoffnung von Cyberpunk-Fans weltweit dar. Mit dem Erfolg von The Witcher 3 und den völlig gerechtfertigten Verschiebungen schien die lange Wartezeit mit einem Mal nicht mehr ganz so abwegig.

Zudem besaßen die polnischen Entwickler vor dem dritten Teil der Witcher-Reihe keine Erfahrungen im Open-World-Genre, denn Teil eins und zwei spielten jeweils in abgeschlossenen Arealen. Und wenn ihr erstes Open-World-Experiment ein derartiger Erfolg war, dann würden sie ihre gesammelte Erfahrung in Cyberpunk erst so richtig ausspielen können ... oder?

Im Jahr 2018 gelangte Cyberpunk 2077 schließlich mit einem massiven, 48-minütigen Gameplay-Trailer wieder in das Licht der Öffentlichkeit. Was wir hier sahen, schien die Wünsche und Hoffnungen der Spieler in einem Wirbel aus fantastischen Features und bombastischer Grafik zu bestätigen: Cyberpunk war echt und es sah großartig aus.



Merchandise, Erwartungen und das vielleicht am meisten gehypte Spiel aller Zeiten: CDPR schoss in Sachen Cyberpunk 2077 aus allen Rohren – und manövrierte sich dadurch selbst in eine Situation, in der sie auch das unglaubliche Spiel liefern mussten, das versprochen wurde.

Versprechen und Realität

Dazu muss man dringend erwähnen, dass die Werbe-Maschine von CD Projekt Red zu diesem Zeitpunkt bereits auf Hochtouren lief. Das von Fans geliebte Tischrollenspiel-Setting von Mike Pondsmith war mit seinem düsteren Zukunfts-Setting ohnehin sehr ungewöhnlich für ein Open-World-Spiel und wurde von CDPR mit aller Macht beworben. Der Trailer schlug ein wie eine Bombe und verhieß gigantische Versprechen wie „Die Straßen der Stadt wimmeln vor Leuten aller Lebenswege. Jeder Einzelne lebt sein Leben in einem vollumfänglichen Tag-Nacht-Zyklus.“ CD-Projekt-Red-CEO Adam Kiciński kritisierte im Jahr 2018 große Entwicklerstudios wie EA außerdem mit aller Macht und gab Äußerungen von sich wie „Wenn man ein Vollpreisspiel kauft, dann sollte man ein großes, auf Hochglanz poliertes Stück Content erhalten.“

Keanu Reeves trat live auf der E3 2019 auf und die Äußerung „You’re breathtaking“ wurde ebenso mit Reeves wie mit den Erwartungen an Cyberpunk verknüpft. Eine massive Merchandise-Offensive versorgte Fans währenddessen mit allem, was sie sich auch nur erträumen konnten: von Kopfhörern, über Kunstdrucke, Hosen, Tassen und Klamotten bis hin zu Puzzle-Spielen, Gaming Chairs und selbst ganzen Smartphones sowie Sneakern von Adidas.

Fans und Journalisten gleichermaßen glaubten CD Projekt Red jedes einzelne Wort. Und warum auch nicht? Bisher gab CDPR der versammelten Gamer-Gemeinde nicht den geringsten Grund, an ihren Äußerungen zu zweifeln. Wenig später wurde jedoch bekannt, dass Features aus den Trailern wie die U-Bahn oder das Mauerlaufen ersatzlos gestrichen wurden.

Verspätungen folgten auf Verspätungen, aber, wenn man nach dem ging, was man inzwischen gewohnt war, war das nur ein Anzeichen für gute Qualität, denn wir erinnern uns: CD Projekts CEO gab stolz bekannt, dass Spieler bei Release vollständige Spiele verdienten. Weitere Verschiebungen folgten, ebenso wie Beteuerungen vonseiten CDPRs, dass die Entwickler definitiv nicht in den gefürchteten „Crunch“ übergehen würden – und doch schickten sie die Mitarbeiter kurz vor dem Release von Cyberpunk 2077 kurzerhand in eine Sechs-Tage-Woche.

Als eines der am meisten erwarteten Spiele aller Zeiten kam Cyberpunk 2077 am 10. Dezember 2020 auf den Markt und CDPR riss augenblicklich das Steuer von Promotion zu Schadensbegrenzung herum. Wo das Spiel auf dem PC zwar nicht alle versprochenen Features lieferte, aber trotz allem eine gute Figur hinlegte, war es auf Last-Gen-Konsolen im wahrsten Sinne des Wortes unspielbar.

Das Statement aus dem November dieses Jahres, dass die Konsolen-Performance „überraschend gut“ sei, erscheint inzwischen wie blanker Hohn. Es folgte eine Entfernung aus dem Playstation Store, Microsoft fügte eine explizite Warnung auf der Shop-Seite ein und CD Projekt Red versprach Refunds für bereits gekaufte Spiele – und das gerade einmal ein paar Tage nach dem großen Launch!

Die Aktien von CDPR stürzten innerhalb kurzer Zeit um 50 % ab und andere Entwicklerhäuser wie Moon Studios und Pearl Abyss machten sich explizit über den Launch lustig. Sätze wie „Die Qualität zu senken, um eine Deadline einzuhalten wie in Cyberpunk 2077, passt nicht zu unseren Entwicklungszielen“, wären Mitte des Jahres 2020 noch unvorstellbar gewesen. Sogar die Investoren stiegen auf die Barrikaden, als sie Anfang des Jahres 2021 vier einzelne Klagen zu einer riesigen Sammelklage wegen irreführender Behauptungen zusammenfassten.

Die große Entwickler-Wanderung

Warum kam es also zu diesem Debakel? Fakt ist: Cyberpunk 2077 wurde schlicht und ergreifend nicht von demselben CD Projekt Red erstellt, das noch für The Witcher 3 verantwortlich war. Tatsächlich arbeiten mehr als die

Hälfte der 320 in den Credits von The Witcher 3 gelisteten Entwicklern derzeit nicht mehr bei CDPR. Fast alle am Projekt beteiligten Programmierer und Produzenten haben inzwischen ihren Hut genommen, während viele Lead Developer und Manager immer noch ihre Posten bekleiden. Wer nun in Untergangsstimmung verfallen will, den können wir beschwichtigen: Diese Verteilung ist an sich in der Branche völlig normal.

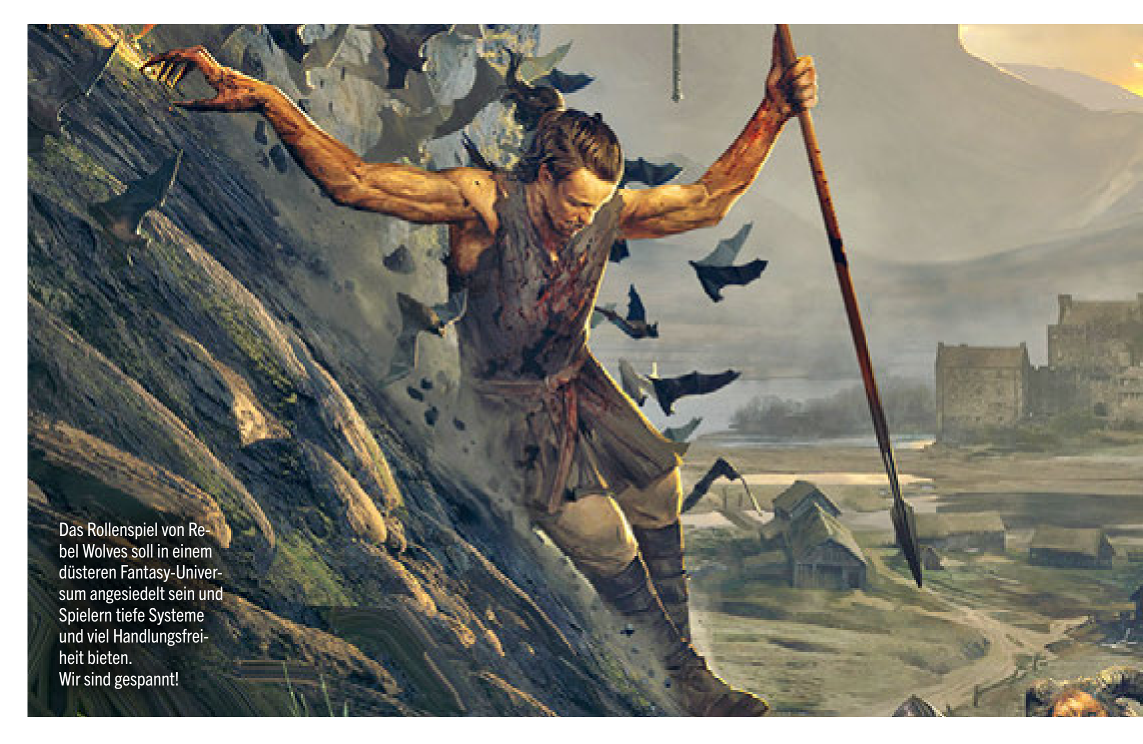
Talente kommen und gehen im IT-Sektor im Allgemeinen und in der Spieleindustrie im Besonderen in hoher Frequenz. Ungewöhnlich ist nur, dass viele der verschwundenen Entwickler bereits seit mehr als zehn Jahren bei CD Projekt Red arbeiteten und immerhin zum Teil auch die Führungsriege ihren Hut nahm.

Das führte dazu, dass nach The Witcher 3 eine große Menge an Entwickler-Personal vom Studio angeheuert wurde. Seine Angestellten zu halten, scheint für CDPR jedoch deutlich schwerer als früher zu sein, denn laut LinkedIn beträgt die durchschnittliche Länge der Beschäftigung bei CD Projekt Red inzwischen gerade einmal drei Jahre.

Interessant: Im Jahr 2018 wurde eine besonders große Menge neuer Entwickler angeheuert, die ausschließlich für den Code von Cyberpunk 2077 verantwortlich waren, was sich leicht aus den Credits des Spiels herauslesen lässt. Das liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit daran, dass im Jahr 2016 die noch für The Witcher 3 verwendete Red Engine 3 nicht mehr für Cyberpunk 2077 verwendet wurde.

Stattdessen stellte man komplett auf die neue Red Engine 4 um und wechselte, laut Games-Journalist Jason Schreier, von einem 3rd-Person-Spiel zu einem 1st-Person-Spiel. Alle Assets aus der Pre-Production sowie die bisher erstellen Prototypen mussten daraufhin eingestampft und mit mehr Manpower komplett neu aufgebaut werden. Die eigentliche Entwicklung von Cyberpunk 2077 startete demnach nicht im Jahr 2012, sondern im Jahr 2016.

Ende des Jahres 2020 bis Mitte des Jahres 2021 kam es im Zuge des Cyberpunk-Skandals schließlich, wie es kommen musste: Eine große Menge hochrangiger und zum Teil bereits sehr lange bei CD Projekt Red tätiger Entwickler verließ das Studio, um eigene Projekte zu verfolgen und ihre Träume zu verwirklichen. Wir verraten euch in der folgenden Liste, wo die alten Entwickler landeten und hinter welchen Studios sich die Talente verbergen, die einst The Witcher 3 möglich machten.


Das Rollenspiel von Rebel Wolves soll in einem düsteren Fantasy-Universum angesiedelt sein und Spielern tiefe Systeme und viel Handlungsfreiheit bieten.
Wir sind gespannt!

Rebel Wolves: Konrad Tomaszkiewicz und das perfekte RPG

Um den Einstieg zu erleichtern, bieten wir Fans von The Witcher 3 direkt eine Hoffnung für die Zukunft: Das neue Studio Rebel Wolves wird von Konrad Tomaszkiewicz geleitet. Der ehemalige Game Director von The Witcher 3 und Cyberpunk 2077 besitzt insgesamt 17 Jahre Erfahrung im Spielesektor, davon jedes einzelne bei CD Projekt Red. Konrad arbeitete sich vom Tester zum Lead bis hin zu einem Director-Posten vor und ist nun der CEO und Game Director von Rebel Wolves.

An seiner Seite stehen unter anderem der preisgekrönte Buchautor und Witcher-3-Schreiber Jakub Szamałek und der Art Director für alle bisherigen Witcher-Spiele, Bartłomiej Gaweł. Ebenfalls mit an Bord sind die Animation Lead für the Witcher 3, Tamara Zawada, sowie Przemysław Wójcik, der als Head of QA für Witcher 2 and Witcher 3 arbeitete und obendrein als Lead Producer für Gwent: The Witcher Card Game, Thronebreaker und Cyberpunk 2077 fungierte. Die Mission von Rebel Wolves sind laut eigener Website zwei Dinge. Erstens: das RPG-Genre revolutionieren. Zweitens: ein Studio erschaffen, in dem Entwickler gedeihen können, angetrieben von einem gemeinsamen Ziel und einem Sinn für Kameradschaft. Rebel Wolves gehen sogar so weit, auf der Website explizit zu schreiben: „Das Team kommt zuerst. Immer.“

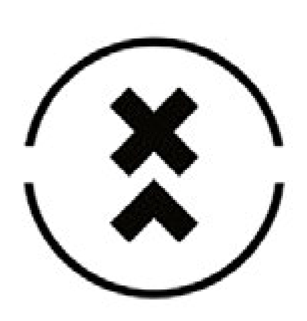
Der Name „Rebel Wolves“ ist dabei natürlich nicht zufällig gewählt: Wo Geralt von Riva als „Weißer Wolf“ bekannt wurde, stellen die Rebel Wolves einige der ehemaligen Top-Witcher-Entwickler dar. Das derzeitige Projekt des Studios ist dementsprechend ein „AAA-Dark-Fantasy-RPG“, welches den ersten Teil einer geplanten Saga darstellen soll.

Interessant: Auf dem ArtStation-Account des Art Directors Bartlomiej Gawel ist bereits zu lesen, dass das Spiel auf der UE5-Engine basieren soll. Weitere Statements der Wölfe sind das Bekenntnis zu „Spielen als Kunstform – und wahre Kunst braucht Ambition“, sowie dynamischen Gameplay-Systemen, die leicht zu erlernen und schwer zu meistern sind. Eine riesige Interaktivität, so viel Freiheit wie möglich und keine falsche Art und Weise, an Probleme heranzugehen – die Behauptungen lesen sich wie eine Checkliste dessen, was die Spieler derzeit bei Cyberpunk 2077 vermissen.

Bei aller Hoffnung ist natürlich auch eine Menge Vorsicht angebracht: Noch kennen wir nicht einmal den Titel des neuen Rollenspiels. Durch die enorme Erfahrung der zuständigen Entwickler und ihre beeindruckenden Referenzen sind wir für die Zukunft von Rebel Wolves jedoch vorsichtig positiv gestimmt. Wir wünschen Konrad Tomaszkiewicz und seinen Kollegen in jedem Fall viel Erfolg!



Rebel Wolves Studios ist eine der vielversprechendsten Neugründungen auf dieser Liste, denn hier landeten eine Menge hochrangiger Ex-CDPR-Mitarbeiter, darunter auch ein preisgekrönter Buchautor und Witcher-3-Schreiber.



STARWARD INDUSTRIES

Starward Industries schreibt sich auf die Fahne, kleinere, aber dafür wegbereitende Spiele zu entwickeln, die tolle Geschichten bieten.

Starward Industries: Marek Markuszewskis Space Opera

Das Entwicklerstudio Starward Industries wurde im Jahr 2018 gegründet und wird seitdem von Marek Markuszewski geleitet, einem ehemaligen Senior Manager bei CD Projekt Red. Begleitet wird er dabei von mehreren Senior Engine Programmers, Enviroment Artists, QA-Analysten und Game Designern, die allesamt an The Witcher 3 sowie Cyberpunk 2077 mitarbeiteten.

Doch nicht nur das: Auch ein großer Schwung an Entwicklern, die zuvor bei Techland arbeiteten, fanden unter dem Banner von Starward Industries eine neue Heimat. Bekannt ist Techland zum Beispiel für Dead Island sowie Dying Light 2. Das Ziel des Studios ist, laut eigener Website, die Erstellung kleinerer, aber bahnbrechender Spiele, welche die bisher erlangten Fähigkeiten des Teams optimal nutzen.

Und ihr erstes Projekt The Invincible hört sich so an, als ob es auf das Anforderungsprofil von Starward Industries maßgeschneidert wurde: In einem Sci-Fi-Thriller, der einen „Retro Future Atom-Punk"-Stil aufweist, wird der Spieler in The Invincible die Rolle der Wissenschaftlerin Yasna übernehmen, die den fremden Planeten Regis III erforscht. Hilfestellung erhält sie dabei von einem Astrogations-Offizier und verschiedenen Drohnen. Das Problem: Euer Raumschiff ist zwar noch an Ort und Stelle, eure Crew ist jedoch verschwunden, ohne dass ihr euch an die Geschehnisse erinnern könnt, die zu dieser Situation geführt haben.

Wenn euch diese bereits erstaunlich weit ausgearbeitete Story nun stark bekannt vorkommt, dann liegt ihr natürlich goldrichtig: Starward Industries konnten sich für ihr Spiel die Lizenz des Science-Fiction-Romans „The Invincible" von niemand anderem als Stanisław Lem sichern; der polnische Autor gilt als Genie auf dem Gebiet der harten Science-Fiction.

Entwickelt wird das Spiel in der Unreal Engine 4 für den PC sowie für die Playstation 5 und die Xbox Series X. Wir sind gespannt, ob das Spiel gegen Ende des Jahres 2022 die gegebenen Versprechen halten kann, sind aber dank des realistischen, übersichtlichen Rahmens derzeit recht zuversichtlich.

Covenant.dev: Stan Justs düsteres Kolonie-Management

Im April des Jahres 2021 machte die Ankündigung des Rollenspiel-Strategiespiels Gord Furore auf Steam, denn das Konzept kombinierte in seinem Pitch die Rollenspiel-Elemente diverser Action-Titel wie Path of Exile mit den Strategie-Bausteinen von beliebten Kolonie-Management-Simulatoren wie Rimworld und Dwarf Fortress. Das alles soll im Jahr 2022 auf den Markt kommen und den Spieler in die düstere Welt slawischer Mythologie entführen.

Hinter diesem Konzept steckt das Entwicklerstudio Covenant.dev, das von Stan Just ins Leben gerufen wurde. Der ehemalige Producer von The Witcher 3 arbeitete seit 2013 im Entwicklerteam von CD Projekt Red und wechselte im Jahr 2016 in das R&D-Team des Softwarehauses. Währenddessen fungierte er nebenbei als Vorstandsmitglied der Polish Games Association und der European Game Developers Federation, bevor er im Januar 2019 für ein Jahr lang den Posten des Executive Producer bei Spokko bekleidete. Falls euch dieser Name bekannt vorkommt: Spokko regelte für CDPR die Entwicklung des Mobile Games The Witcher: Monster Slayer.

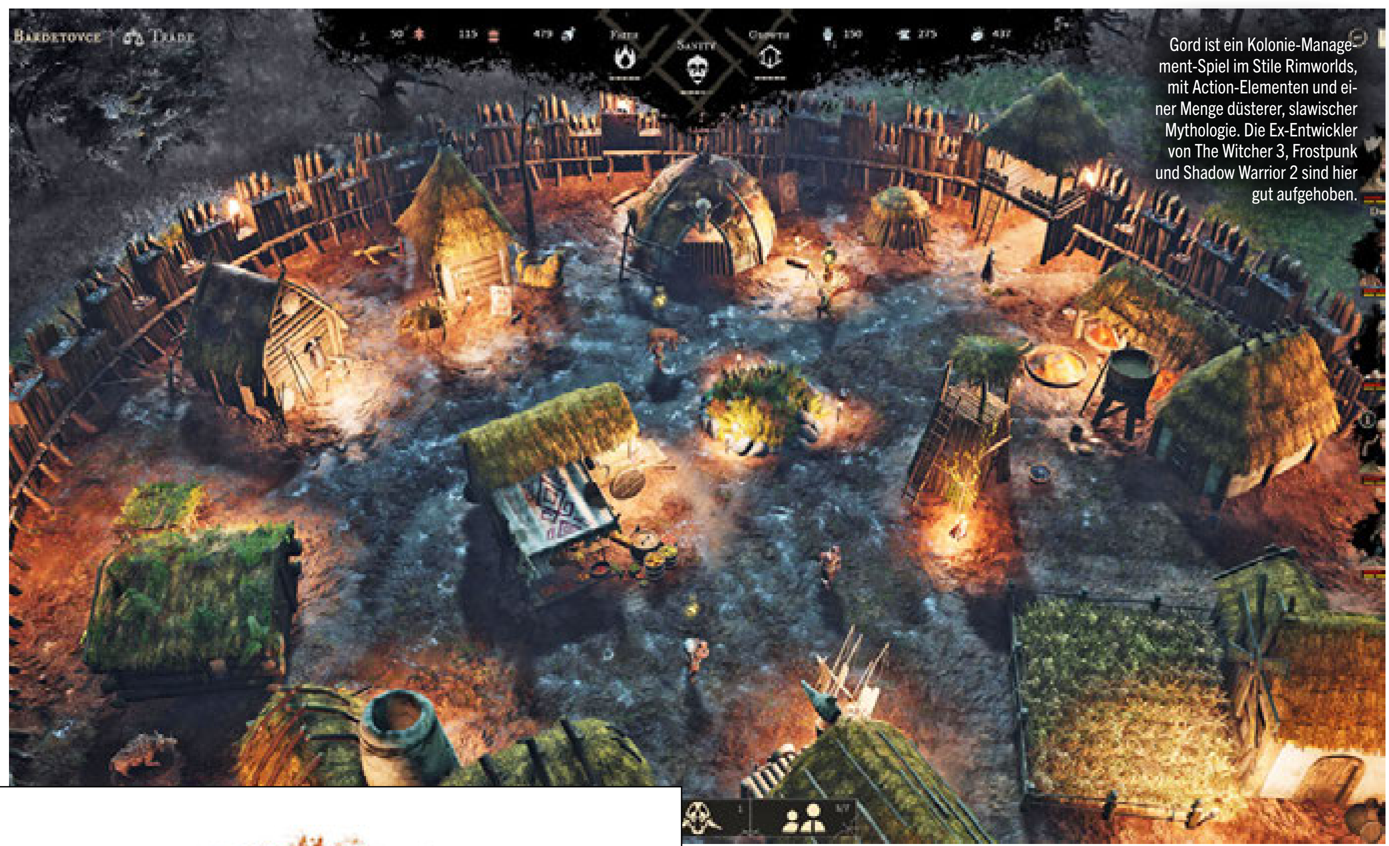
Im Januar 2020 übernahm Just schließlich den Posten des CEO/Game Directors von Covanant.dev, um das Spiel Gord zu entwickeln. Oh, und fast haben wir vergessen, dass er während all dieser Unternehmungen bis zum heutigen Tage gleichzeitig Vorlesungen als Dozent an der Gamedev School in Warschau hält.

Ein starker Lebenslauf, doch auch der Rest von Covenant.dev kann sich durchaus sehen lassen, denn Just sammelte gezielt Entwickler zusammen, die mit dem Konzept und der Designrichtung

THE INVINCIBLE

A videogame by Starward Industries

Mit „The Invincible" sicherte sich Starward Industries die Lizenz von niemand anderem als Stanisław Lem, dem weltbekannten Sci-Fi-Author.



Gord ist ein Kolonie-Management-Spiel im Stile Rimworlds, mit Action-Elementen und einer Menge düsterer, slawischer Mythologie. Die Ex-Entwickler von The Witcher 3, Frostpunk und Shadow Warrior 2 sind hier gut aufgehoben.



Covenant.dev ist eines der zukunftsträchtigsten Ex-CDPR-Häuser, denn ihr Spiel ist bereits auf Steam einsehbar und die Unternehmenskultur ist so positiv, dass es als erstes und einziges polnisches Entwicklerhaus den Preis für „Great Place to Work" erhielt.

von Gord gut zurechtkommen würden: Neben ehemaligen Programmierern von CD Projekt Red (The Witcher 3) heuerte er euch Developer an, die bei 11 Bit Studios (Frostpunk) und Flying Wild Hog (Shadow Warrior 2) arbeiteten.

Covenant.dev widmen sich demnach, passend für den lebenslangen Planer Stan Just, „höchsten organisatorischen Standards" und „zeichnen sich durch operative und strategische Planung aus". Auch eine entspannte und kreative Unternehmenskultur wird bei Covenant.dev großgeschrieben.

Denn das Studio ist bis heute das einzige polnische Entwicklerhaus, das mit dem internationalen Preis „Great Place to Work" ausgezeichnet wurde. Die Unternehmensmission „kein Crunch, keine Kernzeiten und viel Empowerment für jedes Teammitglied" scheint damit, zumindest bisher, durchaus ernst gemeint zu sein.

Riot Games: Mateusz Tomaszkiewicz neues Heim

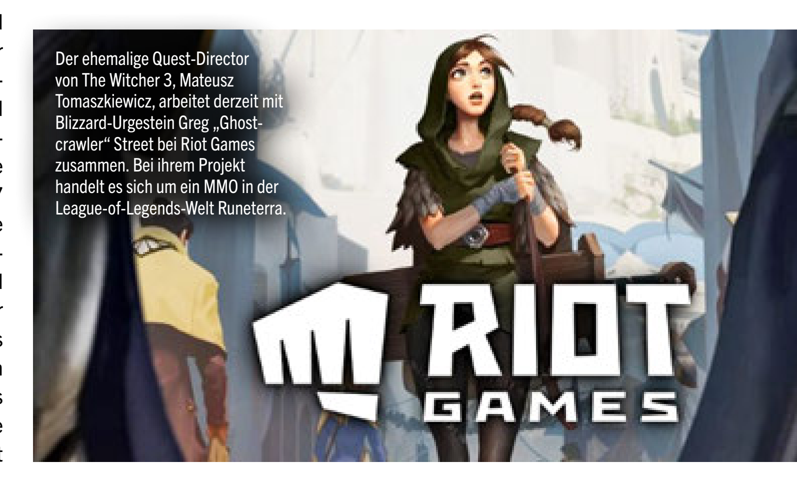
Eine besonders interessante Kombination stellen Riot Games und Mateusz Tomaszkiewicz dar: Der ehemalige Quest Director arbeitete zwölf Jahre bei CD Projekt Red und zeichnete für einen überwältigenden Anteil der Quests in The Witcher 3 und Cyberpunk 2077 verantwortlich. Da es gerade die Quests und Geschichten sind, welche die Spiele von CD Projekt Red großmachten, ist es nicht weiter verwunderlich, dass Riot Games seinem Jobwunsch augenblicklich nachkam und ihn im Januar des Jahres 2022 als Principal Narrative Designer einstellte. In einem Tweet gab Tomaszkiewicz an, dass er „die letzten Monate mit einigen tollen Leuten und Teams geredet" habe und nun glücklich darüber sei, ankündigen zu können, dass er „Riot Games bei ihrem anstehenden MMO-Projekt unterstützen" würde.

Das sind große Neuigkeiten, denn die League-of-Legends-IP wird von Riot in letzter Zeit massiv ausgebaut, was man gut an dem Erfolg der Netflix-Serie Arcane und dem Einzelspieler-Rollenspiel Ruined King sehen kann. Mit Mateusz Tomaszkiewicz besitzt Riot Games nun einen hochkarätigen Story-Schreiber für ihr MMO, das ebenfalls in der League-of-Legends-Welt Runeterra spielen wird.

Ein kleiner, amüsanter Fakt nebenbei: Das MMO-Team von Riot Games wird von niemand anderem als Greg „Ghostcrawler" Street geleitet, dem ehemaligen Lead System Designer von Blizzard Entertainment, der sich in einem Tweet ebenfalls sehr erfreut zeigte, dass Tomaszkiewicz nun sein Team verstärken würde. „Seine Vision, Herangehensweise und seine Verpflichtung gegenüber nachhallenden Geschichten machen ihn perfekt für das neue MMO." Zusammengefasst: Riot Games scheint in letzter Zeit eine Menge hochkarätiger Entwickler bei sich zu versammeln, und Mateusz Tomaszkiewicz ist sicher eine der besten Neueinstellungen.

Blizzard Entertainment: Sebastian Stępień tritt dem großen „B" bei

Amüsanterweise funktioniert diese Art von Stellenwechsel auch an-



Der ehemalige Quest-Director von The Witcher 3, Mateusz Tomaszkiewicz, arbeitet derzeit mit Blizzard-Urgestein Greg „Ghostcrawler" Street bei Riot Games zusammen. Bei ihrem Projekt handelt es sich um ein MMO in der League-of-Legends-Welt Runeterra.



Interessant: Wer die in den Credits genannten Namen nachverfolgt, kommt zu dem Schluss, dass der Code von Cyberpunk 2077 fast ausschließlich von Entwicklern erstellt wurde, die erst seit 2018 bei CD Projekt Red arbeiteten. Fast das gesamte alte Produktionsteam ist inzwischen fort.

dersherum: Wo Mit Greg „Ghostcrawler" Street ein hochkarätiger Blizzard-Entwickler dem Studio den Rücken kehrte, gewannen sie mit Sebastian Stępień im Jahr 2019 einen der Creative Directors von The Witcher 3 für sich.

Doch nicht nur das: In seinen insgesamt zwölf Jahren bei CD Projekt Red arbeitet Stępień an allen Witcher-Titeln und ebenso an Cyberpunk 2077 mit. Seine Laufbahn ist dabei vorbildlich, denn Sebastian begann nach einem Abschluss an der Universität von Warschau als Junior Dialogue Writer bei CDPR und schaffte innerhalb von vier Jahren den Sprung über den Specialist Dialogue Writer hin zum Senior Dialogue Writer.

Nach einem kurzen Zwischenstop als Lead Story Designer nahm er schließlich seinen Posten als Creative Director sowie Narrative und Setting Director ein. Seine Arbeit an einem bisher unbekannten Blizzard-Projekt ist ebenso interessant wie ein kleines Detail auf seinem LinkedIn-Profil: Auf seiner Page gibt Stępień an, dass er neben seiner Arbeit bei Blizzard immer noch an Cyberpunk 2077 arbeitet.

Die Warschauer Filmhochschule: Pawel Swierczynskis Berufung

Ebenfalls ein besonderer Fall ist der alte Cinematic Director von CD Projekt Red, Pawel Swierczynski, der ganze elf Jahre lang bei dem polnischen Studio werkelte. Der Director, Animator und Layout Artist arbeitete an The Witcher 3 sowie Cyberpunk mit und verwirklichte hauptsächlich die spektakulären Videosequenzen der Titel. Interessant ist, dass Pawel nach seinem Weggang von CDPR zunächst einen Zwischenstopp als Performance Capture Director bei Techland einlegte und von März bis September 2021 als Director bei den Zwischensequenzen für Dying Light 2: Stay Human mitarbeitete. Danach wechselte er mit Oktober 2021 als Cinematic Director zum Warschauer Marketing-Kollektiv The Beast.

Ende Oktober 2021 fand Pawel Swierczynski schließlich seine Berufung als „Dozent für Grundlagen der Animation" an der Warschauer Filmhochschule und verließ damit den Videospielesektor bis auf Weiteres. Wer sich weiter über die Projekte von Swierczynski informieren will, kann ihm auf seinem ArtStation-Profil oder auf YouTube unter seinem Künstlernamen „Reanimathor" folgen.

Dort könnt ihr euch auch von Pawels Können überzeugen, indem ihr seinen im Jahr 2019 auf dem Indiefest für „Exzellenz" ausgezeichneten Kurzfilm „Lunas Fortress" anschaut, in welchem sich ein Vater seiner Tochter in ihrer eigenen Fantasiewelt langsam wieder annähert, nachdem ihre Mutter an einer Krankheit gestorben ist. Wir empfehlen dabei dringend, eine Packung Taschentücher bereitzuhalten. Es hat immerhin einen Grund, dass CDPR- Spiele vorrangig durch ihre emotionalen Achterbahnfahrten bekannt wurden.



Amüsant: Ghostcrawler geht, Stępień kommt. Mit dem Creative Director von The Witcher 3 heuerte Activision Blizzard im Jahr 2019 einen langjährigen CDPR-Veteranen an.

Die Zukunft von CD Projekt Red

Wenn man all diese Namen liest, kann einem als Fan der guten alten Spiele von CD Projekt Red schon ein wenig Angst und bange werden. Bedeutet das, dass das Entwicklerhaus ab jetzt leer steht? Wie sieht die Zukunft aus? Und was ist mit all den wütenden Investoren und Sammelklagen passiert?

Wie immer können wir euch zumindest zum Teil beruhigen: CDPR geht es gut und es werden auch weitere Spiele entwickelt – wie man an der kürzlich erfolgten Ankündigung des nächsten Witcher-Titels sehen kann. Das auf der Unreal Engine 5 basierende Spiel stellt so etwas wie einen Neuanfang für CD Projekt Red dar, denn nach dem Cyberpunk-Debakel muss das Studio das Wohlwollen seiner Fans dringend mit Taten statt Worten zurückerobern.

Währenddessen fasste man in der Chefetage den Entschluss, Cyberpunk 2077 nicht aufzugeben, jedoch ohne in den fatalen Hype im Vorfeld der Veröffentlichung zu verfallen. Auf ein Gerücht hin, dass Cyberpunk ein Comeback nach Art von No Man's Sky feiern könnte, meinten die Entwickler sogar explizit, dass die Gerüchte „nicht wahr" seien und es in den nächsten Monaten keine Wunder-Erweiterung geben würde.

Was es jedoch sehr wohl geben wird, sind größere DLCs! Während eines Investorengesprächs im ersten Quartal 2021 teilte CEO Adam Kiciński den Anlegern mit, dass rund 160 Mitarbeiter an Cyberpunk 2077 und der ersten Erweiterung arbeiten würden. Zum Vergleich: Das stellt mehr als ein Viertel aller Entwickler des polnischen Studios dar.

Kiciński stellte in einem Interview mit Reuters sogar explizit klar, dass es „keine Option" sei, Cyberpunk 2077 einfach als Verlust abzuschreiben und das Projekt aufzugeben. Im Gegenteil, er hoffe, dass Spieler Cyberpunk noch „auf Jahre hinaus" spielen werden.

Ein gutes Zeichen dafür, dass CDPR langsam wieder damit beginnt, seine Community ernst zu nehmen, ist auch die Einstellung des Modding-Teams „Yigsoft" aus Budapest. Die begabten Modder wurden vor allem durch die WolvenKit- und Redscript-Mod-Frameworks bekannt, welche es der Community erst ermöglichten, im großen Stil Scripts sowie Mods für Cyberpunk und The Witcher 3 zu erstellen.

Ein guter Schachzug, denn wenn ein Spieleentwickler wissen möchte, was Fans gerne im Spiel sehen wollen, dann muss er sich nur die für sein Spiel verfügbaren Mods anschauen. Zudem ist es gerade die von CDPR bisher vernachlässigte offizielle Mod-Unterstützung, die Open-World-Spiele wie Cyberpunk über lange Zeit hinweg für Fans interessant machen. Ebenfalls als positiv ist der Kauf des Indie-Studios The Molasses Flood zu bewerten. Das US-amerikanische Studio brachte zwar auf den ersten Blick nur kleine Independent-Spiele wie Drake Hollow und The Flame in the Flood auf den Markt, sein Wert ist aber für CDPR deutlich höher einzuordnen: Fast alle Mitarbeiter des Studios sind erfahrene

Entwickler, die an Hits wie Halo 2, allen Bioshock-Titeln und Rock Band mitgewirkt haben. Mit Scott Sinclair und Shawn Eliott schnappte sich CD Projekt Red sogar den Art Director des ersten Bioshock und den Lead Level Designer von BioShock Infinite.

Die einschüchternde Sammelklage der Investoren wurde indes schlicht und ergreifend durch eine Beilegung beendet. Der Gesamtwert aller zu zahlenden Entschädigungen: Gerade einmal 1,85 Millionen US-Dollar. Zum Vergleich: Cyberpunk 2077 besaß ein Budget von 316 Millionen Dollar, das es nach seinem Erscheinen innerhalb eines Tages wieder eingespielt hatte. Selbst die so groß angekündigten Rückerstattungen für unzufriedene Käufer waren ebenfalls nicht mehr als ein Tropfen auf den heißen Stein. Cyberpunk 2077 ist, zumindest wenn es um die Einnahmen geht, immer noch ein absolut gigantischer Erfolg für CD Projekt Red. Das Studio hat keine finanziellen Probleme – im Gegenteil, es kann sogar recht entspannt in die Zukunft blicken.

31 December 2020
30 June 2021
31 December 2021
28 February 2022
Support for Cyberpunk 2077 + next-gen version
GWENT-related projects
SPOKKO
CP Expansion
Other projects, incl. new game in The Witcher IP
The Molasses Flood

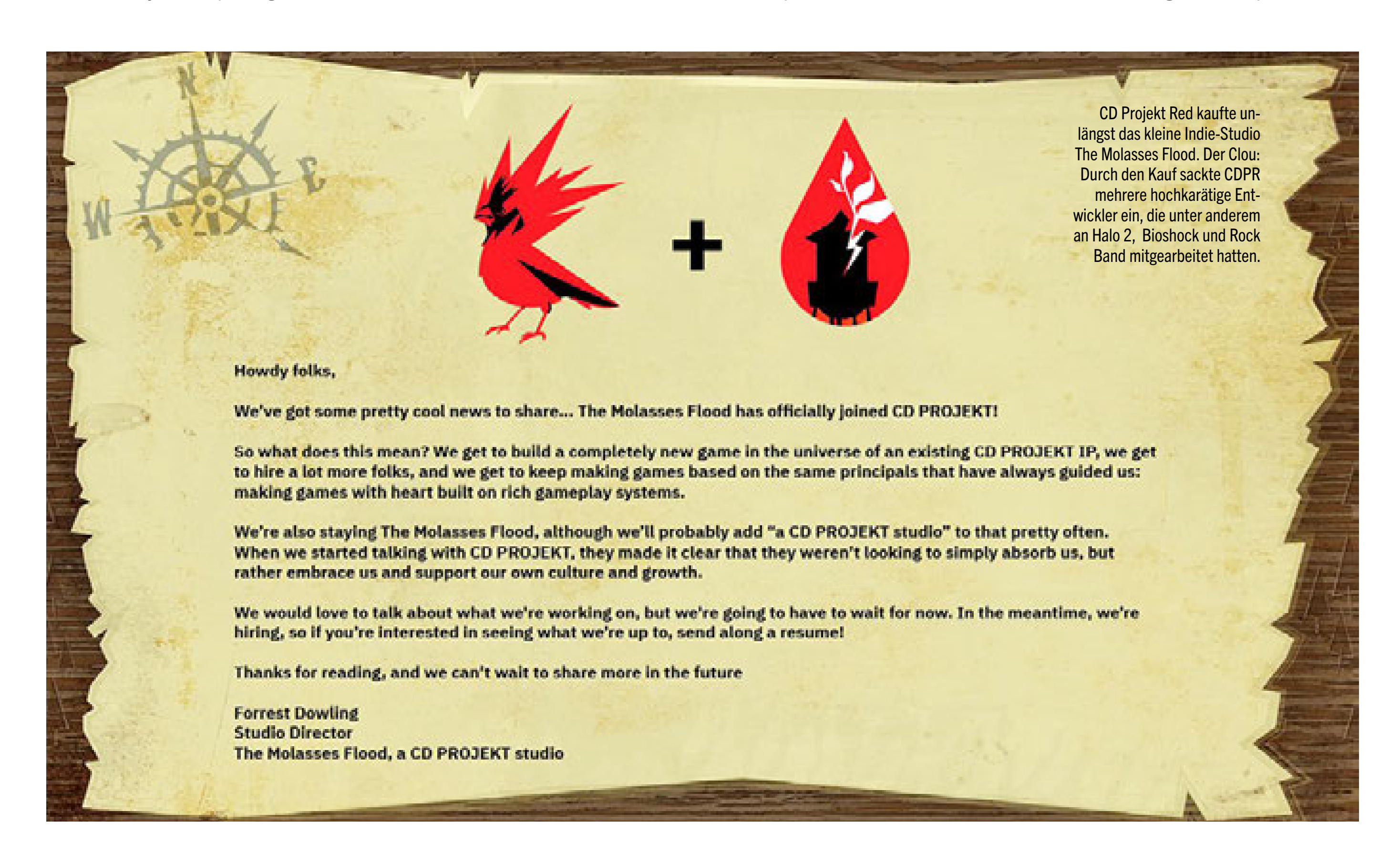
CDPR gab an, in Zukunft mehrere große Projekte gleichzeitig zu entwickeln. Cyberpunk 2077 und The Witcher 4 stehen derzeit ganz vorne in der Warteschlange.

Geld und Buße

Es besteht also bei Weitem nicht die Gefahr eines plötzlichen Bankrotts, und Cyberpunk 2077 hat CD Projekt Red auch nicht auf Jahre hinweg ruiniert. Das Entwicklerstudio hat allerdings das Vertrauen seiner einst so loyalen Spielergemeinde über Nacht verloren und steht nun vor den Trümmern des einst exzellenten Rufes. Immerhin sieht CDPR das inzwischen ebenso: Michał Nowakowski, Senior Vice President für Geschäftsentwicklung bei CD Projekt Red, gab bekannt, dass das Studio „[…] beabsichtigt, die Art und Weise zu ändern, in der es mit der Welt kommuniziert und seine Spiele bewirbt. Zukünftige Marketingkampagnen werden viel kürzer sein, wobei Werbeinhalte näher an der tatsächlichen Veröffentlichung des jeweiligen Spiels veröffentlicht werden […].“ Zudem werden auch in Zukunft Einzelspielerrollenspiele der Fokus des Softwarehauses bleiben, während bereits seit Anfang 2022 große Anstrengungen unternommen werden, um in den kommenden Jahren mindestens zwei große CDPR-Spiele und Erweiterungen zur gleichen Zeit zu entwickeln.

Das alles klingt überzeugend und die Vergangenheit hat gezeigt, dass der Name CD Projekt Red durchaus für Qualität stehen kann. Was sich in den nächsten Jahren jedoch herausstellen wird, ist, ob Cyberpunk 2077 ein Ausrutscher war und die einstigen Publikumslieblinge ihre Lektion gelernt haben. Gönnen würden wir es ihnen! Das alte CD Projekt Red, aber mit dem Kapital, das sie durch Cyberpunk einnehmen konnten, und zusätzlich mehrere unabhängige Studios, die allesamt ebenfalls gute Aussichten besitzen, Knaller-Spiele auf die Beine zu stellen? Es gibt wohl durchaus schlimmere Perspektiven. Somit wünschen wir sowohl CDPR als auch seinen ehemaligen Entwicklern alles Gute. Wenn alles klappt, können wir uns in der kommenden Zeit auf eine Menge toller Spiele aus polnischer Hand einstellen. Und davon profitieren vorwiegend die Spieler. ❑

Yigsoft sind mit ihren großartigen Modding-Frameworks seit langer Zeit ein Grundstein der Witcher-und Cyberpunk-Communities – und nun offizieller Teil von CD Projekt Red.


Howdy folks,

We've got some pretty cool news to share... The Molasses Flood has officially joined CD PROJEKT!

So what does this mean? We get to build a completely new game in the universe of an existing CD PROJEKT IP, we get to hire a lot more folks, and we get to keep making games based on the same principals that have always guided us: making games with heart built on rich gameplay systems.

We're also staying The Molasses Flood, although we'll probably add "a CD PROJEKT studio" to that pretty often. When we started talking with CD PROJEKT, they made it clear that they weren't looking to simply absorb us, but rather embrace us and support our own culture and growth.

We would love to talk about what we're working on, but we're going to have to wait for now. In the meantime, we're hiring, so if you're interested in seeing what we're up to, send along a resume!

Thanks for reading, and we can't wait to share more in the future

Forrest Dowling
Studio Director
The Molasses Flood, a CD PROJEKT studio

CD Projekt Red kaufte unlängst das kleine Indie-Studio The Molasses Flood. Der Clou: Durch den Kauf sackte CDPR mehrere hochkarätige Entwickler ein, die unter anderem an Halo 2, Bioshock und Rock Band mitgearbeitet hatten.



Star Wars: Knights of the Old Republic 2 erschien im Juni als Retro-Titel auf der Nintendo Switch. Ein guter Anlass, auch als PC-Spieler noch einmal zurück auf diesen Klassiker zu blicken. **Von:** Christian Fußy

Man mag von George Lucas' Star-Wars-Prequels halten, was man möchte, aber die Videospiele, die in ihrem Fahrwasser entstanden, sind größtenteils echte Klassiker. Neben der eher actionorientierten Jedi-Knight-Reihe und der Shooter-Serie Battlefront erinnert sich die Welt vor allem an das Bioware-RPG Knights of the Old Republic. Das spielt tausende Jahre vor den Ereignissen der Filme und lässt uns Einfluss nehmen auf den Kampf zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht.

KoTOR hat unbestreitbar einen festen Platz in der Videospielgeschichte und schon allein wegen seiner wendungsreichen Story einen eigenen Artikel verdient. Der Nachfolger The Sith Lords von Obsidian Entertainment gilt hingegen eher als verpasste Chance. Schuld daran ist wohl hauptsächlich die viel zu kurze Produktionszeit. LucasArts wollte schleunigst einen Nachfolger, das Team von Obsidian hatte aber große Ideen für das Franchise, die mehr Feinschliff in der Umsetzung gebraucht hätten. Am Ende wurden viele geplante Spielabschnitte geschnitten, Storyelemente vereinfacht oder Passagen schlicht nicht fertiggestellt. Wer allerdings genug Geduld für das Rollenspiel aufbringen kann, wird dafür mit einer der ambitioniertesten und besten Star-Wars-Geschichten aller Zeiten belohnt

Aller Anfang ist schwer (zu ertragen)

Dieser Eindruck entsteht aber nicht sofort. The Sith Lords schickt sich nämlich zu Beginn erst einmal an, ordentlich unsere Geduld zu strapazieren. Der Spieleinstieg auf der Minenkolonie Peragus, der als erweitertes Tutorial fungiert, zählt wohl zu den langwierigsten und unspektakulärsten Intros der Gaming-Geschichte.

Nach einem kurzen Prolog wachen wir ohne Durchblick oder jegliche Ausrüstung dort auf und stellen fest, dass sämtliche Arbeitskräfte der Station unter nebulösen Umständen ums Leben kamen. Es vergehen zwar kaum zehn Minuten, bis wir die grundlegenden Mechaniken verstanden und unsere ersten Begleiter kennengelernt haben, danach lässt uns The Sith Lords aber erst einmal auf dem kargen Planeten versauern, bis wir aufgeklärt haben, was geschehen ist und darüber hinaus eine Möglichkeit gefunden haben, den elenden Fels endlich zu verlassen.

Auch bei aller Liebe zur Detektivarbeit gestaltet sich die Aufklärung der Ereignisse leider nicht besonders spannend. Das zu diesem Zeitpunkt extrem lineare Missionsdesign und die sterilen Umgebungstexturen machen den Einstieg in KoTOR 2 zu einer echten Ausdauerprüfung. Wer sich von diesen ersten Stunden nicht unterkriegen lässt, darf dann zur Citadel Station von Telos weiterziehen und wird dort glücklicherweise direkt belohnt mit einem Spielabschnitt, der an Originalität und Spieltiefe kaum zu überbieten ist. Oder? Denkste.

Telos ist mit seinem generischen Questdesign und seiner leblosen Oberwelt fast noch unerträglicher als der Einstieg auf Peragus. Die Hauptquest, bei der wir uns zwischen der bösen Czercha Corporation und einer Gruppe engagierter Ithorianischer Umweltschützer entscheiden müssen, ist nicht nur furchtbar abgedroschen, sondern zieht sich auch noch über mehrere Phasen, in denen wir für verschiedene NPCs den Laufburschen spielen müssen. Das Ganze gipfelt dann in einer finalen Mission auf der Planetenoberfläche, die aus einem weitläufigen Areal besteht. Dort reihen sich dann etliche Kämpfe mit den immer gleichen Gegnertypen aneinander, bis wir endlich zu unserem Raumschiff zurückkehren und den Teil des Spiels starten können, der tatsächlich Spaß macht. Dort nimmt dann auch der Plot endlich Fahrt auf.

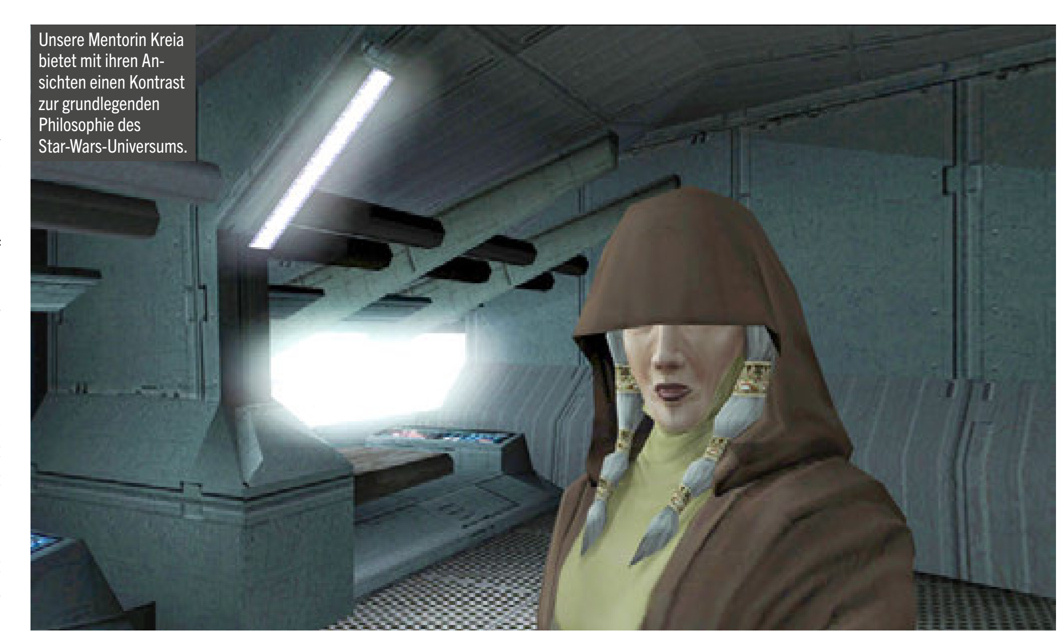
Vor nicht allzu langer Zeit in einer weit entfernten Galaxis

Unsere Hauptfigur, deren Jedi-Klasse, Geschlecht und Fähigkeiten wir vor Spielbeginn festlegen können, ist kein RPG-typisches unbeschriebenes Blatt, sondern hat bereits eine Beziehung zu diversen Figuren der Geschichte. So erfahren wir, dass wir aufgrund unserer Handlungen in den Mandalorianischen Kriegen vom Jedi-Orden ausgeschlossen wurden.

Dieser blieb aufgrund eines selbstauferlegten Pazifismus-Ge-

lübdes untätig, was zu einem Bruch zwischen uns und unseren Vorgesetzten führte. Die Jedi und späteren Sith-Lords Revan und Malak führten gegen den Willen des Rates eine Gegenoffensive aus, der sich auch unsere Spielfigur anschloss, was das Exil zur Folge hatte. Auf Peragus fühlten wir zum ersten Mal seit langer Zeit wieder den Einfluss der Macht und die Rückkehr unserer Jedi-Kräfte. Das Ausmaß unserer vergangenen Taten enthüllt sich uns erst vollständig im Laufe des Spiels, doch auch die Gegenwart erfordert unsere Aufmerksamkeit – und drastische Entscheidungen: Ein Sith Lord mit dem äußerst subtilen Namen Darth Nihilus macht Jagd auf die letzten Jedi der Galaxis, inklusive uns.

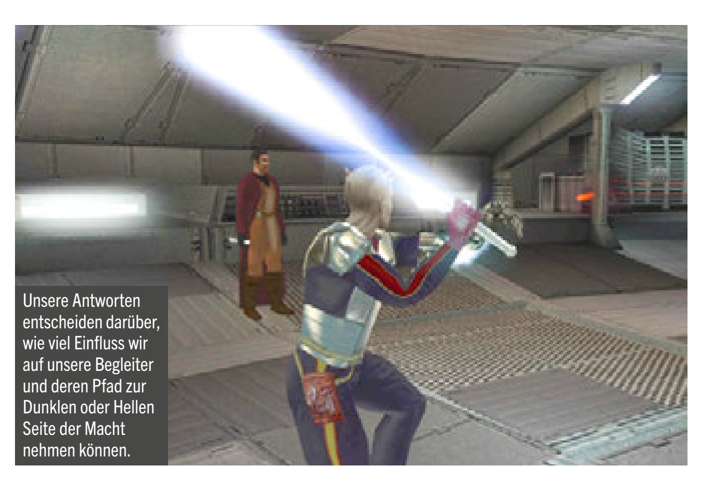
Die restlichen Mitglieder des Jedi-Konzils, die für unseren Ausschluss verantwortlich waren, verstecken sich auf den Planeten Dantooine, Korriban, Dxun, Onderon und Nar Shaddaa und können von uns entweder gewarnt und vereint oder endgültig ausgeschaltet werden. Je nachdem, ob wir uns dazu entscheiden, der hellen oder der dunklen Seite der Macht zu folgen. So weit, so Star Wars. Je tiefer wir jedoch in die Geschichte eindringen, desto mehr zeigt sich, was das Entwicklerteam um Lead-Autor Chris Avellone (Planescape: Torment, Fallout: New Vegas) eigentlich vorhat: Das binäre Moralsystem, das dem gesamten Franchise bereits seit 1977 zugrunde liegt,


Unsere Mentorin Kreia bietet mit ihren Ansichten einen Kontrast zur grundlegenden Philosophie des Star-Wars-Universums.


Haben wir genug Einfluss bei unseren Begleitern gesammelt, können wir diese zu Jedi oder Sith ausbilden.



Trotz aller moralischer Grauzonen in KoTOR 2 verfügt das Spiel über ein binäres Gesinnungssystem, bei dem wir Boni für einseitige Entscheidungen erhalten.


Unsere Antworten entscheiden darüber, wie viel Einfluss wir auf unsere Begleiter und deren Pfad zur Dunklen oder Hellen Seite der Macht nehmen können.


Unser Geschlecht entscheidet an einer Stelle darüber, welche von zwei Figuren uns begleitet. Männliche Spieler erhalten eine wenig verklemmte Kämpferin.



Die Minenkolonie Peragus bietet wenig spielerische Vielfalt und besteht zu großen Teilen aus Tutorials, Kämpfen und dem Anschauen von Videologs.

kritisch zu analysieren und nach allen Regeln der Kunst auseinanderzunehmen.

Jenseits von Gut und Böse

Dieser Gedanke spiegelt sich besonders in den Interaktionen mit Begleiterin Kreia wider. Kreia ist nicht nur die erste Figur, der wir im Spiel über den Weg laufen, sondern wird zudem zur Mentorin für unsere Spielfigur. Sie ist durch ein mächtiges Band mit uns verbunden und erinnert mit ihren Weisheiten an Jedi-Meister wie Obi-Wan oder Yoda. Allerdings stellt sich ihre Perspektive zur Macht als deutlich nuancierter heraus. Kreia lehnt die Lehren der Jedi ebenso ab wie den blinden Eifer der Sith. Sie vertritt nach außen hin eine objektivistische Ideologie und lehnt Wohltätigkeit aus ideologischen Gründen ebenso ab wie sinnlose Grausamkeit.

Dass der ewige Konflikt zwischen den Jedi und den Sith – und der Einfluss der Macht selbst – für den Rest des Universums alles andere als vorteilhaft ist, zeigt sich auch in den Ansichten vieler anderer Figuren und NPCs.

Unser zweiter Begleiter Atton Rand kann Kreias Lektionen über die Macht und die Philosophien der Jedi und Sith zwar schon aus Prinzip nicht ausstehen, teilt aber immerhin ihre Verachtung für beide Parteien. Aus seiner Perspektive ist es für normale Leute schnurzegal, ob ein Machtnutzer auf der hellen oder der dunklen Seite steht. Sowohl in den Handlungen der Republik als auch der Sith erkennt er Gleichgültigkeit gegenüber der gemeinen Bevölkerung der Galaxis.

Passend dazu erfahren wir im Laufe der Geschichte mehr über Revan, eine der zentralen Figuren des KoTOR-Mythos. In perfektem Einklang mit den Motiven der Geschichte wird Revans Verrat an der Republik und sein Versuch, ein neues Sith-Imperium zu erschaffen, nicht so einseitig präsentiert, wie es vielleicht auf den ersten Blick scheinen mag. Der moralische Absolutismus der Jedi und des Star-Wars-Universums wird durch seine Handlungen und den zentralen Konflikt zwischen dem Rat und unserer Spielfigur infrage gestellt. Anders als beispielsweise im – gelinde gesagt – kontrovers aufgenommenen Spielfilm The Last Jedi, wo ebenfalls kurz angedeutet wird, dass die alten Wege der Jedi und Sith ausgedient haben könnten, geht The Sith Lords noch einen Schritt weiter und stellt die Idee der Macht selbst auf den Prüfstand. Das Gleichgewicht der Macht und ihr stetiger Einfluss auf sensible Individuen ist für jemanden wie Kreia das Kernproblem. Und sie hat in unserer Figur möglicherweise einen Weg gefunden, das Universum von diesem zu befreien.

Blackjack und Hutten

Das Star-Wars-Universum von KoTOR 2 ist allgemein um einiges rauer als noch im ersten Teil. Unter unseren Begleitern befinden sich lauter Figuren, deren Leben durch Krieg geprägt wurden. Viele von ihnen waren durch ihre individuelle Situation gezwungen, ethisch fragwürdige Entscheidungen zu treffen, um zu überleben.Das wird auch in den Beziehungen zueinander reflektiert. Wo die Figuren in KoTOR noch recht

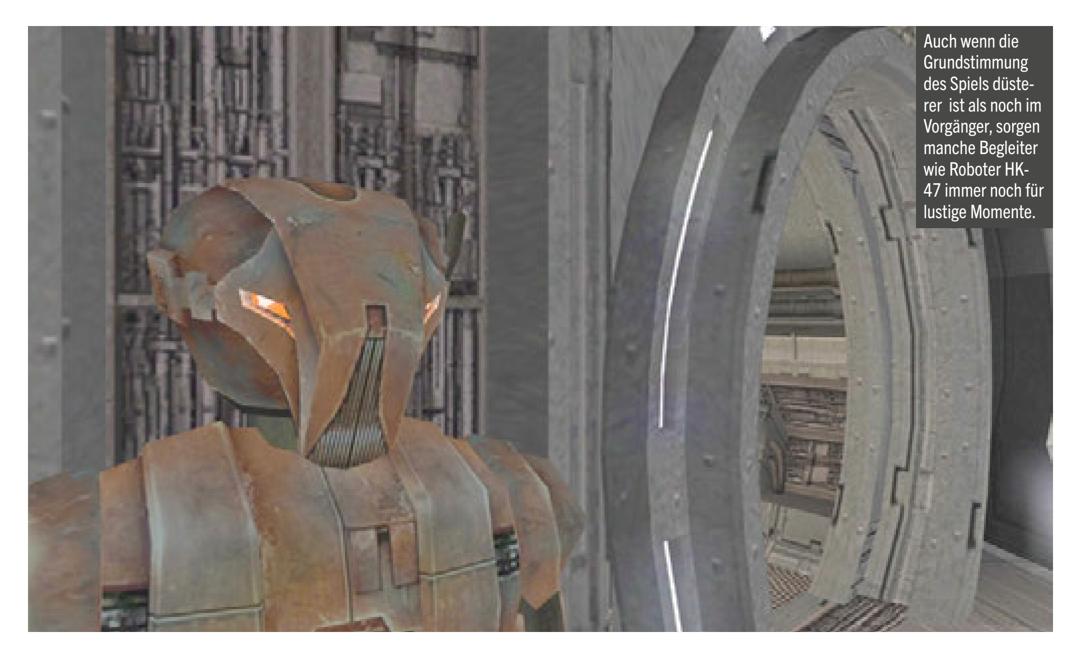
schnell lernten, einander zu vertrauen, gehen sich unsere Begleiter in Teil 2 ständig gegenseitig an die Gurgel. Die Anspannung an Bord mag für harmoniebedürftige Jedi ein Graus sein, die Konflikte geben den Figuren aber auch Tiefe, die es sonst im Star-Wars-Universum selten zu sehen gibt. Vor allem von Figuren, die keine prophezeiten Helden sind.

Sklaverei, Zwangsprostitution, Glücksspiel, Korruption, Folter und Co. waren immer schon Teil von KoTOR, The Sith Lords rückt diese Elemente aber noch stärker in den Fokus. Insbesondere auf dem Moloch-Planeten Nar Shaddaa und dem Republik-Außenposten Onderon sehen wir deutlich den Verfall der Republik. Gangster kontrollieren die Wirtschaft und im Volk erheben sich Populisten, die das Volk zur Revolution anstacheln wollen. Der Status quo ist Elend, aber die Alternativen sind meist sogar noch schlimmer.

Selbst heroische Taten fühlen sich weniger an wie lebensverändernde Rettungsaktionen als vielmehr Tropfen auf den heißen Stein, was uns Kreia auch häufig unter die Nase reibt. Dadurch sind wir gezwungen, das große Ganze im Blick zu haben und zu überlegen, welchen Einfluss unsere Taten tatsächlich auf die Welt und ihre Bewohner haben. Was sich dann auch gleich in einer der zentralen Mechaniken des Spiels niederschlägt.

Führen und Verführen

So sind unsere Begleiter in ihrer moralischen Ausrichtung nicht



Auch wenn die Grundstimmung des Spiels düsterer ist als noch im Vorgänger, sorgen manche Begleiter wie Roboter HK-47 immer noch für lustige Momente.



Durch Figuren wie unseren Piloten Atton erfahren wir, was die Bevölkerung der Galaxis hinter verschlossenen Türen wirklich über die Jedi denkt.



In den Stadtgebieten von KoTOR 2 wimmelt es nicht gerade vor Leben. Dafür werden wir aber auch nicht mit hunderten eintönigen Quests erschlagen.



Wir können, sobald wir die nötigen Teile gefunden haben mit einem, zwei oder einem Doppellichtschwert in den Kampf ziehen.



Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe ist eigentlich recht leicht, manche Passagen aus der Restored Content Mod ziehen ihn aber sporadisch in die Höhe.



Wie schon im ersten Teil ist unsere Gruppe im Raumschiff Ebon Hawk unterwegs. Was wohl mit dem Vorbesitzer geschehen ist?

länger statisch, sondern können durch Dialoge und Handlungen in eine gewisse Richtung gedrängt werden. Bei positivem Einfluss folgen die Charaktere unserer Ausrichtung zur dunklen oder hellen Seite der Macht, bei negativem bewegen sie sich in die Gegenrichtung.

Sogar einige angedeutete Romanzen entwickeln sich im Spielverlauf, diese führen aber passend zum Vibe der Story vor allem zu Eifersucht und Zickereien. Haben wir genug Einfluss auf eine Figur, schaltet dies weitere Dialogoptionen und Möglichkeiten zur Weiterentwicklung frei. Je nachdem, in welche Richtung wir die Person gedrängt haben, können wir sie dann sogar zu einem Jedi oder Sith ausbilden.

Es ist vielleicht eine der größten Verfehlungen des Spiels, dass es, trotz der Ambivalenz unserer eigenen Mentorin, gameplaytechnisch schädlich ist, einen Mittelweg zwischen heller und dunkler Seite zu wählen. Viele wichtige Ereignisse der Geschichte treten erst ein, wenn wir eine gewisse Punktzahl in einer der beiden Ausrichtungen erreicht haben. Auch die Stärke unserer Machtfähigkeiten und die besonderen Waffen, die wir verwenden können, entscheiden sich anhand des binären Moralsystems. Wir haben das Gefühl, in KoTOR 2 verbirgt sich eine weitaus komplexere Philosophie, die in das Star-Wars-typische Hell-Dunkel-Schema gequetscht wurde und immer wieder verzweifelt aus diesem ausbrechen will, das

Die Switch-Version von KoTOR 2 litt bei Release auf einigen Systemen unter einem Bug, der das Weiterspielen unmöglich machte. Der Fehler ist nun behoben.

aber nicht vollständig kann. Was ja dann irgendwie auch thematisch passen würde.

Das volle Paket

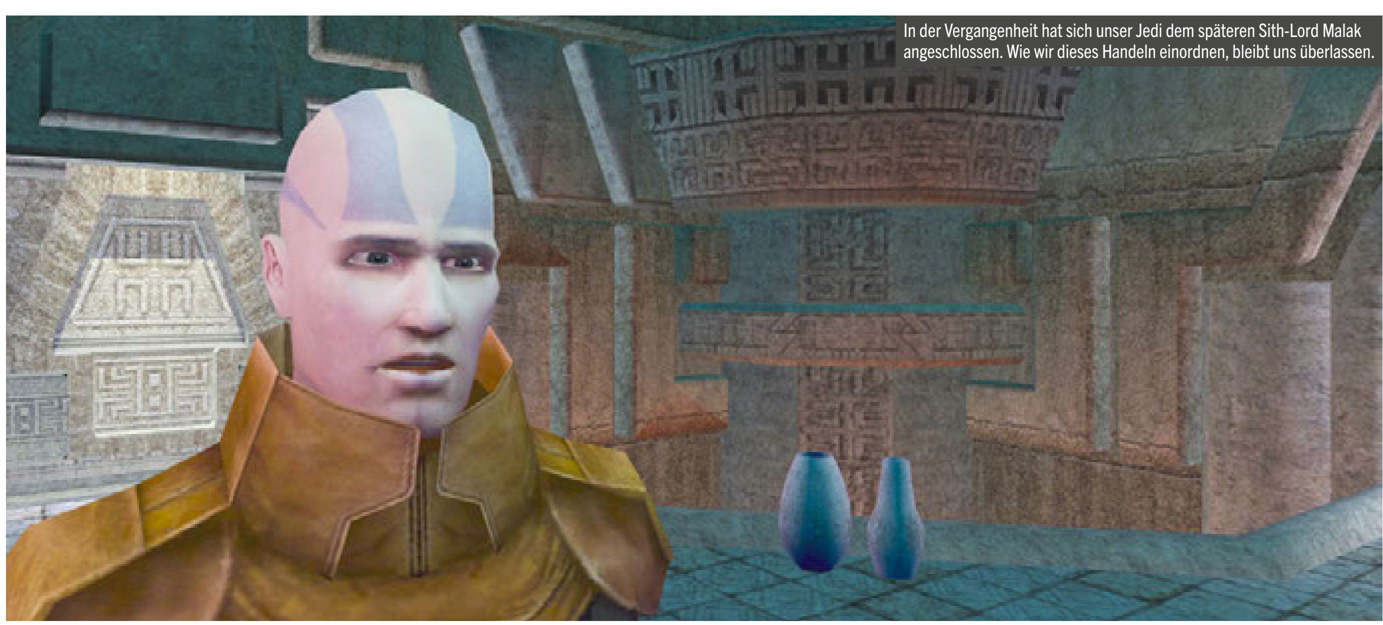
Trotz der vielen Gewalt und philosophischen Schwere, ist KoTOR 2 aber keine bierernste Abhandlung geworden, die auch den Titel „Meine Probleme mit der Moral in Star Wars von Chris Avellone“ tragen könnte. Das Team von Obsidian findet zwischendurch auch immer wieder Raum für wirklich epische Momente und eine gute Prise Humor. Ein paar Designentscheidungen, die heutzutage neudeutsch als „cringe“ bezeichnet würden, gibt es zwar auch. So trainiert die für männliche Spielfiguren exklusive Begleiterin prinzipiell in ihrer Unterwäsche, bis wir sie bitten, sich doch bitte mal was anzuziehen – größtenteils ist die Story aber erstaunlich gut gealtert.

Mit der Restored Content Mod, die auch im Switch-Port enthalten ist, wurden viele Szenen, die nicht fertig gestellt wurden, vervollständigt und wieder ins Spiel integriert, darunter vor allem Dialoge und Interaktionen mit und zwischen unserer Mannschaft. Damit ist die Story jetzt auch um einiges nachvollziehbarer, als sie es noch zu Release war. Die Kehrseite der Medaille ist, dass sich inzwischen auch einige Abschnitte wieder im Spiel befinden, die eher Malus sind als Bonus. Darunter besonders die schlauchigen Kampf-Passagen, die wir allein mit unseren Begleitern absolvieren müssen und die durch ihre deutlich erhöhte Schwierigkeit für Frust sorgen können, vor allem, weil der Rest des Spiels ziemlich einfach zu schaffen ist.

Dennoch ist die Version des Spiels mit den restaurierten Abschnitten eindeutig die bessere und die Arbeit der Modderinnen und Modder exemplarisch dafür, dass fleißige Fans sich oft besser um die Qualität und Langlebigkeit eines Titels bemühen als die Publisher, die von ihnen profitieren.

The Sith Lords mag im Vergleich weniger Feinschliff, Liebe oder Erfolg erfahren haben als sein direkter Vorgänger, gerade deshalb sehen wir uns aber auch in der Pflicht, eine Lanze für den Titel zu brechen.

Einen dritten Teil, der die Geschichte um Revan zu ihrem Abschluss bringt, wird es wohl nie geben, die Weichen, die Obsidian hier gelegt hat, sind aber bis heute so einzigartig im Star-Wars-Universum, dass die Frage „was wäre, wenn …?“ sich nach dem Spielen zwangsläufig aufdrängt. Sollte das geplante Remake des Erstlings ein Erfolg werden, könnte es für die Reihe vielleicht noch eine neue Hoffnung geben. Dann allerdings bitte wieder mit einem ähnlich ehrgeizigen Autorenteam, das bereit ist, ausgetretene Pfade zu verlassen. ❑

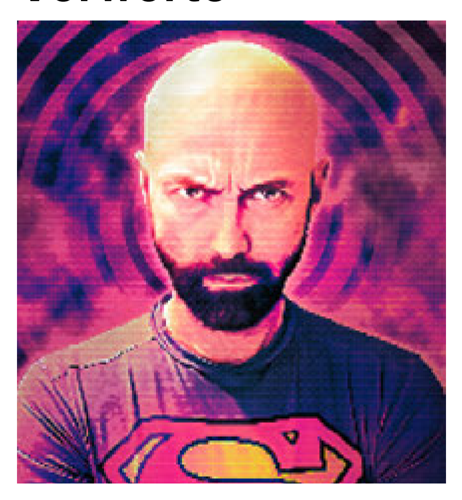


In der Vergangenheit hat sich unser Jedi dem späteren Sith-Lord Malak angeschlossen. Wie wir dieses Handeln einordnen, bleibt uns überlassen.

DIE **POST**-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.

Vorworte



Jüngst entstand im Forum unter https://bit.ly/3xUKFXk eine launige Diskussion darüber, warum ich Beiträge von dort auf den Post-Apokalypse-Seiten im Heft veröffentliche. Zumal sie „überhaupt keine Leserbriefe im eigentlichen Sinne sind", stellte etwa Sauerlandboy79 scharfsinnig fest. Ich möchte keineswegs widersprechen, weil unsere Online-User z.B. grundsätzlich vergessen, eine Briefmarke auf den Monitor zu kleben, die kleinen Schussel. Dennoch würde ich die auf unserer Elektroseite geposteten Kommentare als Meinungsäußerungen bezeichnen wollen.

Nutzer Bonkic beklagt indes, dass man „in den meisten Fällen ja nicht mal was davon weiß", sollte ein eigener Forumskommentar im Heft erscheinen. Weil mir Leser bekanntlich sehr am Herzen liegen und ich sie stets extrem gut behandeln möchte, habe ich der Redaktion sofort vorgeschlagen, dass wir künftig jeden Einzelnen informieren, indem unsere komplette Truppe anreist und direkt an der Haustür ein kurzes Glückwunschtelegramm singt. Leider waren die Chefs dagegen. Abhilfe in puncto Desinformation schaffen könnte aber auch, diese Idee mag manche jetzt völlig überraschen und in ihren Grundfesten erschüttern, wenn man einfach mal das Heft kauft. Menschen, die alles kostenlos lesen wollen, hassen diesen Trick.

Weitere sparschweinische Forderungen wie von Online-Fan McDrake („Wenn schon, dann sollten Leserbriefe auch digital, also hier veröffentlicht werden. Print … wer liest da diese Seiten?") kann ich aus einer schottischen gesinnten Ego-Perspektive verstehen. Zum einen muss ich aber darauf hinweisen, dass wir bereits Leserbriefseiten auf www.pcgames.de haben. Sie nennen sich … lasst Fanfaren ertönen … Forum.

Zum anderen hat McDrake Pech, dass sich auch der weltweit einzige Leser meiner Leserbriefonkeleien zu Wort gemeldet hat: „Das war das Erste, was ich aufgeschlagen habe in der Print-Ausgabe … was denn sonst? Den Rest hat man doch schon online gelesen." Danke, heißgeliebter fud1974, aber hör auf, andere mit guten Argumenten zu langweilen. Sag den Gratislanten stattdessen Bescheid, dass sie diesen Monat hier im Heft stattfinden und dieses für 5,99 Euro als Erinnerungsstück in einschlägigen Souvenirläden oder online (https://bit.ly/3ncSUZZ) erwerben und noch ihren Enkeln davon erzählen können. Geiz-ist-geil-Tipp: Das ePaper kostet nur 4,99 Euro und macht sogar die Zähne weißer. Schönes Leben noch!

Harald Fränkel

Nix verstähä?

Betrifft: Test zu Sniper Elite 5 – Ohne Nüsse, ohne Hirn, und trotzdem ein sehr guter Stealth-Shooter (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3n2FKPb)

Was soll denn die Überschrift? Ohne Nüsse, ohne Hirn? […]
(Hurshi)

[…] Man kann einem Gegner die Nüsse abballern und ohne Hirn, weil die Story arm oder das Gameplay zu einfach ist? Denn wenn man entdeckt wird, kann man sich immer noch den Weg freiballern? Da hat sich der neue Ableger wohl nicht weiterentwickelt. Vielleicht deswegen ohne Nüsse? Also ohne Mut, den Titel weiterzuentwickeln? […]
(Gemar)

Ich fand die Überschrift zum neuen Anti-Nazi-Spiel auch rätselhaft. Aber meine Idee wurde von der Redaktion ja leider abgelehnt. „Oh Gott, Fränkel, nicht noch ein Flachwitz aus der Wortspielhölle!", hieß es. Ich hatte „Wir machen Nazi Goreng!" vorgeschlagen.

Schnüffelschweine

Betrifft: Special über Klischees in japanischen Rollenspielen (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3Rbxr1f)

Ich glaube, das Wort „Klischee" ist hier falsch benutzt worden. Ein Klischee ist z.B. „Japaner schnüffeln gern an getragenen Unterhosen von Frauen", und das würde dann in JRPGs dauernd vorkommen, dass Charaktere das tun.
(AlBundyFan)

Manchmal schnüffeln Japaner sogar an getragenen Negligés. Dann erfüllen sie sozusagen Neklischees. (Sorry, Wortspielhölle!)

Dörrezeit

Betrifft: Test zu Evil Dead – The Game (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3HED5oz)

Zitat: „Das ist allerdings etwas blöd gelöst, denn ihr bekommt Fähigkeitspunkte nicht automatisch mit einem Stufenaufstieg, sondern müsst im Charaktermenü erst mit dem Level-Up verdiente Punkte für einen Skill-Punkt ausgeben. Ja, das ist genauso bescheuert, wie es sich anhört."
1. FALSCH! Man steigt auch mit dem Char auf, den man länger spielt. Totale Falschaussage, ich nehme an, CHRISTIAN DÖRRE hat es nicht einmal gespielt und schreibt nur, um das Spiel schlecht zu machen. Ich empfehle, wenigstens ein paar Runden zu beenden, bevor man über ein Spiel schreibt.
2. Wenn das so „bescheuert" ist, müsste JEDES Spiel, bescheuert sein, in dem man Punkte oder Währung sammeln kann, die man für andere Chars/Waffen/Level-Ups/Skins usw. ausgeben kann, die man für andere als den gerade eben spielenden Char ausgeben kann. Perfektes Beispiel? Dead by Daylight. Das ist doch sooo bescheuert, ich sammle Punkte mit meinem hochgelevelten Fiesling, um damit andere oder Überlebende hochzuleveln. Bescheuerter geht's nicht, oder?
(Noddel)

Das dachten wir tatsächlich. Aber dann haben wir deinen Kommentar gelesen.

Kampfkröten

Betrifft: Vorschau zu Teenage Mutant Ninja Turtles – Shredder's Revenge (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3bheIBa)

Habe das Spiel bei mir auf der Steam-Wunschliste. Die Turtles

sind neben den Transformers meine Lieblingszeichentrickserie der 80er. Schade, dass Michael Bay die Realverfilmungen als Produzent und Regisseur so verhunzt hat.
(FalloutEffect)

Seit das Spiel angekündigt wurde, ist es auf meiner Wunschliste, und obwohl die Zeichentrickserie retroperspektiv nicht gerade vor Genialität strotzt, bin ich als Kind drauf abgefahren. Mit den neuen Serien oder gar der Michael-Bay-Verfilmung konnte ich dann nichts mehr anfangen. Dennoch will ich mir dieses Spiel für ein paar Koop-Abende holen, zumal man die Liebe zum Detail erkennen kann.
(Nevrion)

Falls ihr den furchtbaren Film von 2014 noch auf DVD habt, rate ich angesichts des aktuellen Hypes zum Spiel: Verkauft ihn schnell auf Michael-Ebay! (Äh … SORRY!)

Simulator-Mindfuck

Betrifft: Test zum Straßenmeisterei-Simulator (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3OpoX4z)

Herrlicher Artikel! Hab mich wegen der sanft-humorvollen Kritik in weiten Bereichen weggeworfen. Ich mochte den Bericht. Fragt sich nur, warum jemand so was kaufen sollte. Aber wenn ich mir die Verkaufszahlen von anderen Simulatoren anschaue, sind das trotz schlechter Kritiken oft ziemlich große Nummern. Und wer weiß schon, ob nicht irgendein Chef einer Autobahnmeisterei das Ding für seine (neuen) Mitarbeiter anschafft, „damit sie einen ersten Einblick in den Berufszweig erhalten …"
(dessoul)

Jep, die sind echt verrückt, diese Simulatorenfans. Ich warte ja noch immer auf einen Simulatorprogrammierer-Simulator-Simulator, der einen Simulator simuliert, bei dem man in der Rolle eines simulierten Simulatorenfans einen Straßenmeisterei-Simulator entwickeln kann. Das wäre dann das Straßenmeisterei des Kolumbus. (SOOORRYYY!)

Ich finde, man muss differenzieren. Landwirtschafts-Simulator, Euro Truck Simulator 2 usw. klingen auch nicht nach Aufregung, aber sie haben Erfolg, und zumindest beim Letztgenannten kann ich sagen: Der ist gut gemacht! Mag einem das Kernthema noch so langweilig vorkommen, es gibt offenbar eine Szene für die Simulation abstrusester Berufe, und wenn sich derjenige dafür interessiert: bitte! House Flipper ist auch obskur, hat aber Charme und funktioniert. Das Problem ist für mich nicht, dass da ein Thema umgesetzt wird, bei dem viele den Kopf schütteln, sondern dass das dann derartig schlampig geschieht … und manchmal fragt man sich, hat das Methode? […] Da werden Fördermittel verteilt, aber so richtig nachhaltig ist das nicht. Wo geht das Geld eigentlich hin? DAS ist doch, was man kritisch hinterfragen sollte. Wie im Artikel angesprochen scheinen einige der Beteiligten auf beiden Seiten der Förderung auch froh zu sein, dass keiner fragt. […]
(fud1974)

Ich frage mich eher, wie man sich fragen kann, warum das mit den Fördergeldern nicht jemand hinterfragt hat. HALLOOO, Erde an meinen allerbesten Freund fud1974, zur Vergabezeit war Schlechtverkehrsminister Andi Scheuer im Amt! Jetzt noch Fragen?

Ich staune nicht mehr, was man alles simuliert, sondern eher, dass man es wieder so schlecht macht! Welcher Game Director winkt das zum Release durch? Aus Spaß eben auf Amazon geschaut, eine 5-Sterne-Rezension gibt´s schon. Läuft!
(Cortex79)

Und wie! Die PS4-Fassung erreichte bei Redaktionsschluss sage und schreibe 4,2 von 5 Sternen! Zugegeben, dass z.B. die DVD „Waschmaschinen-Impressionen" noch besser abschneidet, relativiert das etwas.



Kann ich bei dem Spiel auch unnötige Staus verursachen? Wenn nein, dann ist es kein richtiger Simulator.
(Aziel2020)

Nö, man kann keine unnötigen Staus verursachen. Nicht mal nötige Staus hat das Ding drauf. Nur normale Staus. Damit isses wohl endgültig bei dir unten durch, was?

PC Games hilft

Hallo, ich habe vor langer Zeit Anno 1602 gespielt und wollte es nun mal wieder probieren. Inzwischen habe ich Windows 10 auf dem PC, nun läuft das Game aber nicht mehr richtig: schwarze Balken rechts und links, und nach rund zehn Minuten bricht es ab. Ich habe schon in verschiedenen Foren geguckt, aber nichts hat geholfen. Was kann ich noch machen?
(Lennart Erbstößer)

Weinen soll ganz gut sein. Beugt nachweislich Bluthochdruck, Herzerkrankungen, Magenproblemen, Depressionen und Angstzuständen vor.

Jesus' Kreuzweg

Ich wollte euch über ein Video auf Twitch informieren, das ich gefunden habe. ArtyMorti spaziert in Schrittgeschwindigkeit die komplette Karte von Red Dead Online ab (https://bit.ly/3tUsyjs), in etwas mehr als zehn Stunden, wegen des mangelnden neuen Contents. Ich finde das bemerkenswert und hab diese Mühe bereits mit 10 Euro unterstützt. Man kann es wohl als Protestmarsch ansehen. […] Mit Glück bemerkt Rockstar endlich, wie vielen Leuten etwas an Red Dead Online liegt. Ein Versuch ist es zumindest wert. Zumal es bislang nur zwei Videos von ihm gibt. Daran kann man wohl erkennen dass es ihm darum geht, eine Botschaft zu vermitteln – und weniger um Likes, Follower oder Spenden. […]
(Olli Pieper)

Genau, der Satz „If you want to support my effort and my channel feel free to use the donation button in the info section" steht sicher nur in der Videobeschreibung, weil ArtyMorti nach seiner Heldentat – die quasi Jesus' Kreuzweg gleichkommt – entkräftet zusammengebrochen und so unglücklich auf seine Tastatur gefallen ist, dass sich die Buchstaben rein zufällig entsprechend angeordnet haben. Also alles richtig gemacht mit den 10 Euro, lieber Olli, und danke für diesen ganz, ganz tollen Tipp!

Fehlermeldung

Hallo, wie wäre es, wenn ihr endlich den Tippfehler aus dem Online-Artikel „Star Citizen: Update 3.17 ist da – wie viel Substanz hat es?" korrigieren würdet? So was muss nach zwei Wochen doch mal wem in der Redaktion auffallen!
(Michael Doch)

Wir machen keine Flehler, du Pnner.

Scheiße gebaut

Betrifft: Test zu Hardspace – Shipbreaker (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3xylJoo)

Schöner Test. Aber uiuiui, hab vorhin mal euer Video dazu auf Youtube angeschaut. Also ich weiß ja, dass ihr da zu Demonstrationszwecken und so aufnehmt, aber als jemand, der das Spiel schon recht ausgiebig gespielt hat, muss ich ja schon schlucken, bei dem, was ich da sehe. Wer auch immer da „spielt", baut ja am laufenden Band nur Scheiße. So wird das jedenfalls nix mit dem Schuldenabbau. […]
MrFob

Na ja, der belgische Künstler Wim Delvoye hat für sein Projekt „Cloaca" eine zwölf Meter lange Maschinenstraße konstruiert, die eine Nachbildung des menschlichen Darms darstellt und aus echtem Essen massenhaft Scheiße baut. Und der kann davon schuldenfrei leben. Aber das wissen ungebildete Banausen und Hartz-IV-TV-Gucker wie du natürlich nicht.

Unterste Schublade

Hallo, ich habe die PC Games eine lange Zeit gelesen und zeitweise abonniert (zu Zeiten von Petra Mauröder). Etliche Jahre hat die Zeitschrift mir wertvolle Tipps und Hinweise gegeben und auch Hilfen, wenn man Probleme mit einem Spiel oder der Hardware hatte. Seit dem Rausschmiss von Rainer Rosshirt geht das Niveau der Zeitschrift allerdings immer mehr den Bach runter. Euer aktueller „Leserbriefonkel" ist unterste Schublade. Die Tests und Previews finde ich nach wie vor in Ordnung, allerdings bekommt man die gleichen Informationen auch im Netz (für umsonst). Die Kolumnen, für die das Magazin einmal stand, sind den Preis für ein Abo nicht mehr Wert. Auch der Inhalt eurer DVDs, die Trailer liefern, die ich mir auch auf Youtube anschauen kann, bilden keinen Mehrwert. Schade eigentlich, dass ein so gutes Magazin so gegen die Wand gefahren wird. Zumindest werde ich euch in guter Erinnerung behalten.
(Andreas Rödiger)

Ich dich nicht. Schade.

Spannender Deal

Betrifft: Kolumne Square Enix verkauft Tomb Raider (Diskussion im Forum: https://bit.ly/39Bgxbu)

*[…] Aus meiner Sicht (auch wenn die Studios wirtschaftlich nicht arg erfolgreich gewesen waren) ein unglaublich günstiger Deal. Ich sehe da hauptsächlich die Lizenzen / Rechte / Marken, die man gekauft hat und weniger die Studios mit 1.100 Mitarbeitern. WEN interessieren denn die Studios und Mitarbeiter bitte?! Sorry, aber das interessiert doch 'nen Sch***. […]*
(Norisk699)

Und ich Dulli dachte, dass die Games von den Mitarbeitern gemacht werden und diese sogar die wichtigste Rolle spielen, HAHAHA! Seit die Ärzte in der Psychiatrie mir im Rahmen einer Elektrokrampftherapie diverse Stromstöße ins Gehirn gejagt haben, ich bin echt SOOO dumm.

PC Games hilft 2

Betrifft: Vollversion

habe so eben die codes von der cd eingelöst aber wo kannn man das spil instalieren da ist nirgentwo was? habe nur den code und jetzt? da steht nicht wie oder wo nur der code woher bekomme ich das spiel auf den cds ist der nicht drauf
(Angel of Hell)

Wir haben deine nicht sooooooooo verständliche Anfrage mal durch unsere Enigma-Chiffriermaschine gejagt, um dir weiterhelfen zu können. Das Gerät teilte mit, dass du folgendes tun musst: $Rtz&EstanzteinBibabutzemannbidebum. Gern geschehen!

Bunt fürs Leben

Betrifft: Test zu Trek to Yomi (Diskussion im Forum: https://bit.ly/39EpNM5)

Für alle, die es nicht wissen, hier gibt es eine Mod, mit der man Farbe im Spiel hat: https://bit.ly/3N6grX8. Macht es meiner Meinung nach zehnmal besser. Ich finde es eine Unverschämtheit, dass der Entwickler die Spieler bevormundet und dazu zwingt, in Schwarzweiß spielen zu müssen. Zum Glück kommen sie zumindest auf dem PC dank Hacks nicht damit durch. Normalerweise sollte dem Spieler die Wahl per Optionsmenü überlassen werden!
(OliR)

Nun ist Trek to Yomi ja eine Hommage an das Kino der 50er- und 60er-Jahre. Deshalb könnte man unter Umständen nachvollziehen, warum es in Schwarzweiß veröffentlicht wurde. Seufz, als ich mich seinerzeit um den Job als Leserbriefonkel bewarb, habe ich leider nicht geahnt, dass ich letztlich auf einem Synapsenfriedhof arbeiten würde.

Abgefahren

Betrifft: Vorschau zu F1 2022 (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3N66JnF)

Ich finde die Entscheidung, den Storymodus wegzulassen, dämlich. Zum einen hat er echt Spaß gemacht, und gerade jetzt, wo die Formel 1 die neuen Wagen und die großen Regeländerungen gemacht hat, wäre eine Story perfekt gewesen. Der Modus wurde genau zum falschen Zeitpunkt gekillt. Zum F1-Live-Modus muss man nicht viel sagen. Ich werde da kein Echtgeld ausgeben. […] Ist mir doch egal, ob mein Fahrer eine teure Sonnenbrille trägt oder nicht, beim Fahren ist das irrelevant. Und für Helme etc. bezahlen? So ein idiotischer Schwachsinn, selbst wenn mir die verfügbaren Helme nicht reichen, es gibt geniale Modder da draußen.
(Melometlar80)

Ich erinnere mich noch genau an den 4. April 2006. Ich machte gerade Urlaub in Cyrodiil. Da wurde gespottet: „MUHAHAHA, eine Pferderüstung? EINE PFERDERÜSTUNG? Euer Ernst? Wer ist so dumm, für diesen Scheiß-DLC 1,99 Dollar zu zahlen?"

Gut böse

Betrifft: 25 Jahre Dungeon Keeper (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3xFI0AR)

Was für ein Spiel! Ich erinnere mich an die Vorfreude auf den ersten Teil. Ein Kumpel hat mich extrem heiß gemacht. Es gab ein Vorschauvideo, das habe ich mindestens 100mal angesehen und mir ausgemalt, was man im fertigen Spiel alles tun können wird. Das Ergebnis war dann nicht ganz so genial wie erhofft. […]
(FeralKid)

Exakt – und als vier Jahre später Black & White erschien, wurde für die Redewendung „zu viel versprechen" das Verb „petermolyneuxen" in den Duden aufgenommen.

Wertungsdiskrepanz

Betrifft: Test zu Vampire – Swansong (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3n3sdHm)

Krass: Die Kollegen geben 'ne 80 und ihr 'ne 5. Das ist ja schon ein massiver Unterschied.

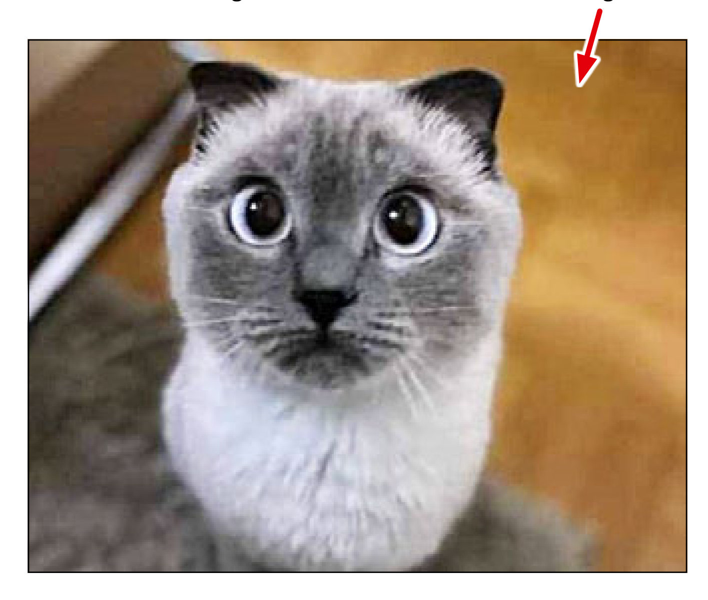
Ja, die armen Schweine liegen mit ihren Wertungen ständig total daneben.

Und übrigens …

Betrifft: Test zu Crowns and Pawns – Kingdom of Deceit (Diskussion im Forum: https://bit.ly/3Od46Sj)

Bei drei Charakterklassen muss ich zwangsläufig an Quest for Glory denken. So als Trivia: Vom Adventure Daughter of Serpents gab es zwei Varianten. Die Floppy-Version bot Charakterklassen und ein rollenspielhaftes System, welches aus der CD-ROM Version (The Scroll) entfernt wurde.
(Terracresta)

Was für eine irrsinnig interessante Information. Ich besitze übrigens eine Schottische Faltohrkatze. Sie heißt Lumi und hat ein Fell. Ich habe ihr deinen Kommentar vorgelesen.





SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 08/2012

Von: Annika Menzel & Sascha Lohmüller

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 08/12 steckte voller schöner Urlaubsziele: Das altertümliche Rom, paradiesische Inseln oder das gute alte Köln. Allzu beschaulich ging es aber nirgends zu.

Far Cry 3

Psychospielchen im Paradies

Im Sommer träumen wir doch alle von Sonnenschein, Strand und Meer. Allerdings nicht so, wie es uns Far Cry 3 damals geliefert hat. Der entspannte Inselurlaub wurde für den Protagonisten Jason schnell zum unvergesslichen Horrortrip, nachdem der durchgeknallte Vaas seine Freundin entführt hat. Mit immer abgedrehteren Spielchen quälte er nicht nur die Frau, sondern trieb auch Jason in den Wahnsinn. Der entwickelte sich mit der Zeit vom unscheinbaren Stadtmenschen zum von Rachegelüsten getriebenen Kämpfer. Die Redaktion durfte bei zwei Gelegenheiten bereits in das Spiel reinschauen und zeigte sich angetan, wenn auch noch etwas skeptisch. Es gab Bedenken, dass Ubisoft die groß angekündigte offene Spielwelt doch zu linear gestalten würde. Punkten konnte bereits während der Vorschau der Schurke, der mit seinen brutalen Psychospielchen nicht nur für Gänsehaut, sondern auch für beste Unterhaltung sorgte. Besonders sympathisch an der Hauptfigur war die Tatsache, dass er ohne besondere Gaben oder Fähigkeiten in das prägende Abenteuer startete, sondern sich stattdessen nach und nach der neuen Situation anpasste und stärker wurde. In Anbetracht der Gräueltaten auf der eigentlich so schönen Insel ist seine Verwandlung also nachvollziehbar.





Total War: Rome 2

Das römische Reich rief erneut nach euch.

Vor zehn Jahren stand die Veröffentlichung von Total War: Rome 2 zwar noch nicht unmittelbar vor der Tür, die Redaktion durfte sich aber bereits ein erstes Bild von den gewaltigen Schlachten im Römischen Reich machen. Der von Fans sehnsüchtig erwartete Nachfolger des 2004 erschienen Spiels Total War: Rome machte einen überragenden Eindruck in der Vorschau, in der eine vorausgeplante Schlacht gezeigt wurde. Eine der großen Neuerungen des Strategiespiels war die Kombination aus Gefechten an Land und zur See. Doch dabei blieb es nicht, das Entwicklerteam von Creative Assembly hatte sich noch weitere Ergänzungen überlegt. Dank einer Unit-Cam gab es die Möglichkeit, das Geschehen aus der Perspektive der Bodentruppen zu verfolgen. Die Kampagnenkarte wurde ebenfalls erweitert und beinhaltete neben Europa auch weite Teile des Ostens. Außerdem hattet ihr die Wahl zwischen verschiedenen spielbaren Völkern, die sich allesamt voneinander unterschieden.

Damals befand sich der Titel noch in einer sehr frühen Phase der Entwicklung, die Liebe zum Detail sowie die beeindruckende Schlacht waren aber bereits vielversprechend. Letztendlich dauerte es noch gut ein Jahr, bis die Fans endlich selbst das Kommando übernehmen und sich in den Kampf stürzen durften – unser Redakteur konnte es selbst kaum noch erwarten.



Sleeping Dogs

Schlafende Hunde soll man nicht wecken!



Technische Schwierigkeiten können das Aus für ein ansonsten noch so gelungenes Spiel bedeuten. Gut, dass wir damals über die kleinen Schwächen von Sleeping Dogs hinwegsehen konnten und das Potenzial des Open-World-Abenteuers erkannt haben. Unter der grafisch nicht allzu hübschen Verpackung befand sich ein spannendes Spiel, in dem sich alles um einen jungen Mann namens Wei Shen dreht. Seine Kontakte zu den chinesischen Mafia-Clans verschaffen ihm die Möglichkeit, als Undercover-Agent zu arbeiten und sie zu überwachen. Vor allem in der zweiten Hälfte der Fassung, die die Redaktion zum Anspielen bekam, bewies das Konzept von Entwicklerstudio United Front Games, was es draufhatte.

Interessante Charaktere und abwechslungsreiche Missionen ließen uns ein Auge zudrücken, was die bescheidene Optik und die teils unsanfte Steuerung anging. Schlafende Hunde soll man bekanntlich nicht wecken, hier konnten wir aber getrost eine Ausnahme machen. Auch wenn wir es rückblickend nicht mit dem neuen Stern am Spielehimmel zu tun hatten, wirkte Sleeping Dogs schon damals wie jede Menge gute Unterhaltung.

Gamescom

Tipps für den Messebesuch

Der August bedeutet für die Spielebranche seit vielen Jahren einen Besuch in Nordrhein-Westfalen. Dort findet jährlich die Gamescom statt, auf der Entwickler und Herausgeber ihre aktuellen Projekte vorstellen und einige davon zum Anspielen dabeihaben. Damit die treuen Leser sich in den proppevollen Hallen gut zurechtfanden, hatte die Redaktion einige Tipps für den Besuch zusammengestellt. Vorbereitung war und ist der Schlüssel, denn ohne einen konkreten Plan stolpert ihr mehr durch die Hallen, als dass ihr auf interessante Stände trefft. Wichtig ist auch nach wie vor, sich ein entsprechendes Altersbändchen zu holen, um auch Spiele mit einer höheren Altersfreigabe zocken zu dürfen. Wer Highlights wie Assassin's Creed 3 oder Call of Duty: Black Ops 2 ausprobieren wollte, musste trotzdem einiges an Geduld mitbringen. Doch egal ob 2012 oder 2022: Die Tipps für einen gelungenen Messebesuch sind damals wie heute aktuell und helfen euch auch dann noch, wenn ihr diesen Monat die Pilgerreise nach Köln antreten wollt.



The Secret World

Vampire, Götter und Schroftlinten

Je mehr, desto besser! Das dachten sich vor zehn Jahren auch die Entwickler von Funcom, die sich einfach nicht zwischen all den verschiedenen Fabelwesen und Kreaturen entscheiden konnten. Stattdessen warteten in The Secret World sowohl Vampire, Zombies und Hexen als auch Götter und Geheimorganisationen auf euch. Dadurch sollte das MMORPG-Genre ein wenig aufgelockert und ein Spiel geschaffen werden, das seinen ganz eigenen Weg geht. Größtenteils hat genau das auch ziemlich gut geklappt. Eine spannende Geschichte traf auf eine riesige Menge an unterschiedlichen Fähigkeiten und detailreiche Gebiete. Insgesamt standen ganze 525 Skills zur Verfügung, die ihr nach Belieben miteinander kombinieren durftet – zur Verfügung standen aber lediglich sieben Slots, wodurch genügend Raum zum Experimentieren gegeben war. Nichtsdestotrotz musste The Secret World Kritik einstecken, da das Kampfsystem vor allem im Vergleich zum Rest eher lieblos und eintönig wirkte. Sahen wir über die Schwächen hinweg, gab das den Blick frei auf ein mutiges Projekt, das wirklich mal etwas Neues wagen wollte.



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): ....: Intel Core i3-12100F Boxed (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne (3,3-4,3 GHz), 8 Threads
Preis: .... 100 Euro

ALTERNATIVE

Falls ihr lieber 6 Kerne (12 Threads) wollt und der Core i5-12400F mit 175 Euro zu teuer ist, kommt noch der 145 Euro teure Core i5-11400F für den Sockel 1200 in Frage. Er bietet auch PCIe 4.0, was wegen der AMD Radeon RX 6500 XT nicht unwichtig ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): .... Asus Radeon RX 6500 XT Dual OC (20,1 cm)
Chiptakt/Speicherart: .... 2820 MHz Boosttakt / 4GB GDDR6 (144 GB/s)
Preis: .... derzeit ab 170 Euro

ALTERNATIVE

Zum Redaktionsschluss gab es wechselnde Angebote von mehreren Herstellern für etwa 170 bis 190 Euro. Die größere Schwester AMD Radeon RX 6600 bietet übrigens etwa 90 Prozent mehr Spieleleistung für einen Preis ab 310 Euro und wäre auf lange Sicht die bessere Wahl.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI Pro H610M-G DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1700 (H610)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 PCIe 3.0 / 90 Euro

ALTERNATIVE

Die für Sockel 1700-CPUs passenden Mainboards sind teurer als die für den etwas älteren Sockel 1200. Solltet ihr bei der CPU auf einen Sockel 1200-Prozessor setzen, bietet ein Modell wie das MSI H510M-A Pro für unter 65 Euro ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ... Intenso PCIe Premium SSD (M.2 PCIe)/ keine
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: .... 75 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... AeroCool Cylon, 1x 120mm-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten bis 34,6 cm, CPU-Kühler bis 15,5 cm Höhe; Preis: 35 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil/Preis: .... Xilence Performance A+ III Serie 450 Watt; 45 Euro



Etwas Sparpotenzial gibt es, wenn man es zuerst bei nur einem RAM-Riegel mit 8 GB belässt und bei der SSD nach einem SATA-Modell Ausschau hält, das 10 Euro günstiger sein kann. Mit dem Core i3-10100F und einem günstigen Sockel 1200-Mainboard für je 65 Euro spart man sogar 60 Euro, muss aber bei der Radeon RX 6500 XT dann mit PCIe 3.0 leben, was etwas Leistung kostet.

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 575 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.215 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,6 GHz), 12 Threads
Preis: .... 195 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 5600X siegt im Gesamtpaket im Vergleich zu Intel, denn der Core i5-12400F kostet zwar 20 Euro weniger und ist in Spielen etwas besser, kann aber nicht übertaktet werden. Der übertaktbare Core i5-12600KF kostet hingegen direkt 275 Euro. Wer 8 Kerne bevorzugt, nimmt den AMD Ryzen 7 5800X für 290 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... PNY GeForce RTX 3060 Ti XLR8 Gaming Revel Epic-X (24,7cm)
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1665 MHz) / 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 500 Euro

ALTERNATIVE

Bei Preis-Leistung rechnerisch sehr ähnlich ist die Radeon RX 6650 XT (ab 400 Euro), die gut 15 Prozent langsamer ist. Etwas schneller als die RTX 3060 Ti, aber auch ein wenig stromhungriger ist die AMD Radeon RX 6700 XT, die es wie die Nvidia-Grafikkarte ab 500 Euro gibt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock B550 Phantom Gaming
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, 3x M.2 PCIe (1x 4.0 und 2x 3.0) / 100 Euro

ALTERNATIVE

Auch etwas günstigere B550-Modelle sind für die Spieleleistung kein Nachteil. Wer ambitionierter übertakten möchte, sollte sich eher ab 150 Euro umschauen und zum Beispiel das Asus ROG Strix B550A-Gaming (150 Euro) nehmen.

RAM

Hersteller/Modell: .... TeamGroup Zeus
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-20-20 / 110 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: .... Samsung SSD 980 (M.2 PCIe 3.0) / Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 90 Euro / 45 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Zalman Z7 NEO, 4x 120mm-RGB-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 35,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,5 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Alpenföhn Brocken ECO Advanced (14,9 cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 35 Euro
Netzteil/Preis: .... be quiet! Pure Power 11 CM 500 Watt (teilmodular), 70 Euro

In dieser Preisklasse lässt sich sparen, zum Beispiel durch weniger edle Komponenten oder wenn man es bei nur 16 GB RAM belässt. Man kann aber auch mehr ausgeben, vor allem wenn man für die Grafikkarte mehr Geld investieren will oder statt der 2TB-Festplatte eine SATA-SSD nimmt.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.145 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel i7-12700KF (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: ....8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, ...4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis: .... 405 Euro

ALTERNATIVE

Der nicht übertaktbare normale Core i7-12700F kostet 340 Euro, ist aber in Games nicht schneller als der nur 300 Euro teure AMD Ryzen 7 5800X, der zudem übertaktbar ist. Bei der Leistung dem Core i7-12700KF ebenbürtig ist der Ryzen 9 5900X (400 Euro). Die aktuelle Top-Gaming-CPU ist der Ryzen 7 5800X3D für 480 Euro und bringt weitere etwa 13 Prozent Gaming-Power.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....PowerColor Radeon ....RX 6800 XT Red Dragon (31,0cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: 1900 MHz (Boost 2310 MHz) / .... 512 GB/s
Speicher/Preis: .. 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 770 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt keine sinnvolle Alternative – die nur 10 Prozent stärkere Radeon RX 6900 XT kostet 950 Euro, die Nvidia GeForce RTX 3080 kostet ab 850 Euro und ist langsamer als die Radeon RX 6800 XT. Die Top-Karte RTX 3090 Ti legt zwar fast 20 Prozent Leistung dazu, kostet aber weit mehr als das Doppelte (ab 1800 Euro).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z690 Gaming X DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): ....ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, ...2x PCIe 3.0 x16, 4x M.2 PCIe 4.0 / 210 Euro

ALTERNATIVE

Möchte man nicht übertakten oder kann es nicht, da man den Core i7-12700F bevorzugt, reicht ein Modell mit H-Chipsatz für 90 bis 120 Euro völlig aus. Für die Ryzen CPUs ist für 210 Euro zum Beispiel das Asus ROG Strix B550-F Gaming zu nennen – ohne Übertaktungsambitionen begnügt man sich mit einem B550-Mainboard für 80 bis 120 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-4000
Timings/Preis: ....CL18-22-22 / 135 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD/HDD: ....ADATA XPG Gammix S50 Lite ....(M.2 PCIe 4.0) / Crucial BX500 (SATA-SSD)
Kapazität SSD/HDD: .... 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: ....200 Euro / 150 Euro

Die reine Spieleleistung unseres High-End-PCs lässt sich auch mit deutlich weniger Budget verwirklichen – Sparpotenzial gibt es (vor allem wenn man nicht stark übertakten will) bei der Kühlung, dem Gehäuse und dem Mainboard. Mehr auszugeben lohnt sich weder bei der CPU noch bei der Grafikkarte, wenn es um Preis-Leistung geht.



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Fractal Design Define C TG, 2x 120mm-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten bis 31,5 cm, ... CPU-Kühler bis 17,2 cm Höhe, Preis: 95 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... SilentiumPC Navis F240 ARGB, All-in-One-Wasserkühlung mit 240mm-Radiator, 95 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic Focus GX 650 Watt (vollmodular), Preis: 85 Euro

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Wir bieten euch bei jedem der PCs den Preis ohne und mit Grafikkarte, da die Preise für Grafikkarten vor allem vom Herbst 2020 bis Ende 2021 massiv angestiegen waren und erst seit Anfang 2022 wieder sinken. Die beiden Preise sollen euch dabei helfen, besser abzuschätzen, welche alternativen Grafikkarten das PC-Grundgerüst mit eurem Budget vertragen kann.

Im nächsten Heft*

Vorschau

Marvel's **Spider-Man**



Mitte August erscheint der Playstation-Hit Spider-Man endlich auch für den PC – wir hoffen bis zum nächsten Heft auf ein paar Infos!

Vorschau

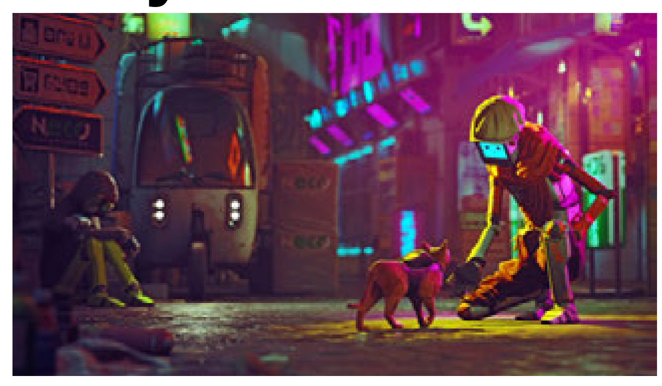
Two Point Campus



Vielleicht klappt es sogar schon mit dem Test zum Two-Point-Hospital-Nachfolger – ansonsten gibt es wohl Last-Minute-Infos.

Test

Stray



Das katzige Abenteuer in einer düsteren Cyberpunk-Welt erscheint Mitte Juli – wir ziehen uns für euch das Fell über die Ohren.

PC Games 09/22 erscheint am 03. August!

Vorab-Infos ab 30. Juli auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Simon Hoffmann, Jonas Höger, André Linken, Annika Menzel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © 2K Games, Focus Entertainment

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Redaktionsleiter Lukas Schmid (V.i.S.d.P.)
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Herbert Haida, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

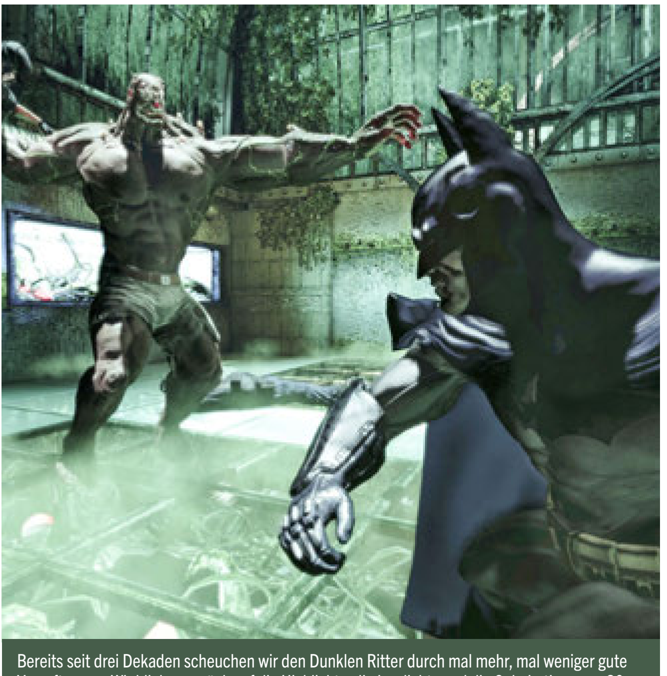
25 Jahre **Quantic Dream**



Quantic Dream rund um den durchaus streitbaren Geschichtenerzähler David Cage feiern in diesem Jahr ihr 25stes Jubiläum. Anlass genug, um auf ein Vierteljahrhundert interaktiver Stories zurückzublicken.

REPORT Seite 106

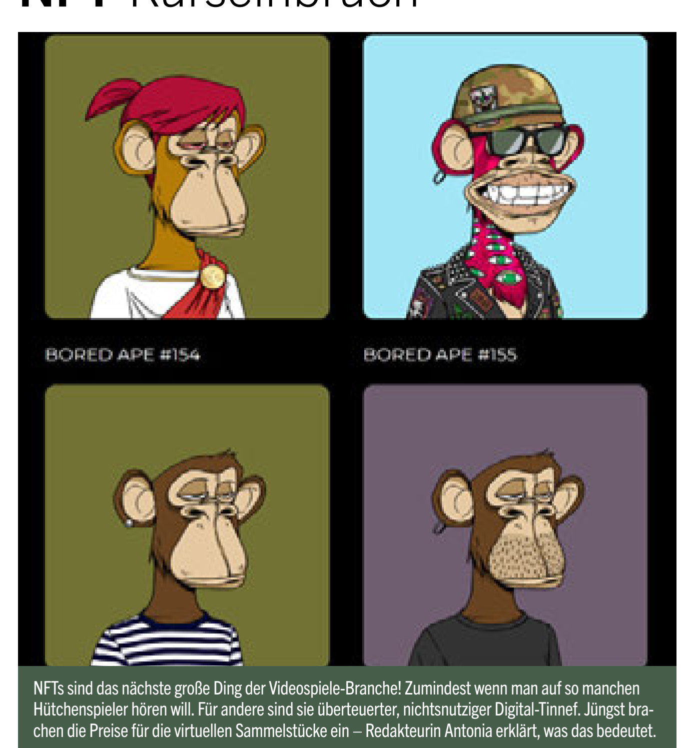
30 Jahre **Batman-Spiele**



Bereits seit drei Dekaden scheuchen wir den Dunklen Ritter durch mal mehr, mal weniger gute Versoftungen. Wir blicken zurück auf die Highlights, die Lowlights und die Geheimtipps aus 30 Jahren Batman in Videospieleform – und schauen auf das, was da noch kommen soll.

KOLUMNE Seite xxx

NFT-Kurseinbruch



NFTs sind das nächste große Ding der Videospiele-Branche! Zumindest wenn man auf so manchen Hütchenspieler hören will. Für andere sind sie überteuerter, nichtsnutziger Digital-Tinnef. Jüngst brachen die Preise für die virtuellen Sammelstücke ein – Redakteurin Antonia erklärt, was das bedeutet.

25 Jahre Quantic Dream

Streitbare digitale Geschichtenerzähler

Von The Nomad Soul bis Star Wars: Eclipse – Quantic Dream um Kreativkopf David Cage hinterließ seine Fußstapfen in Gaming-Historie. In unserem Report blicken wir zurück auf Entstehung, Erfolge und Fehlschläge des französischen Entwicklerstudios.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



David Cage (links), mit bürgerlichem Namen David De Gruttola, gründete Quantic Dream im Mai 1997. 2003 stieß Guillaume De Fondaumière als Chief Operating Officer und Co-Geschäftsführer zum Unternehmen hinzu. (Quelle: Quantic Dream)

Im Jahr 2022 gehört Quantic Dream trotz Übernahmegerüchten zu den erfolgreichsten unabhängigen Studios der Welt. Gründer David Cage und seine Philosophie der Spiele-Entwicklung sind längst zu einer Marke erwachsen. Das in Paris ansässige Unternehmen blickt auf eine nunmehr 25-jährige Geschichte zurück.

Heavy Rain, Beyond: Two Souls oder Detroit: Become Human: Die bekanntesten Quantic-Dream-Werke sind nicht unumstritten, aber mindestens ebenso bekannt. Gleiches gilt für David Cage, den Gründer des Unternehmens.

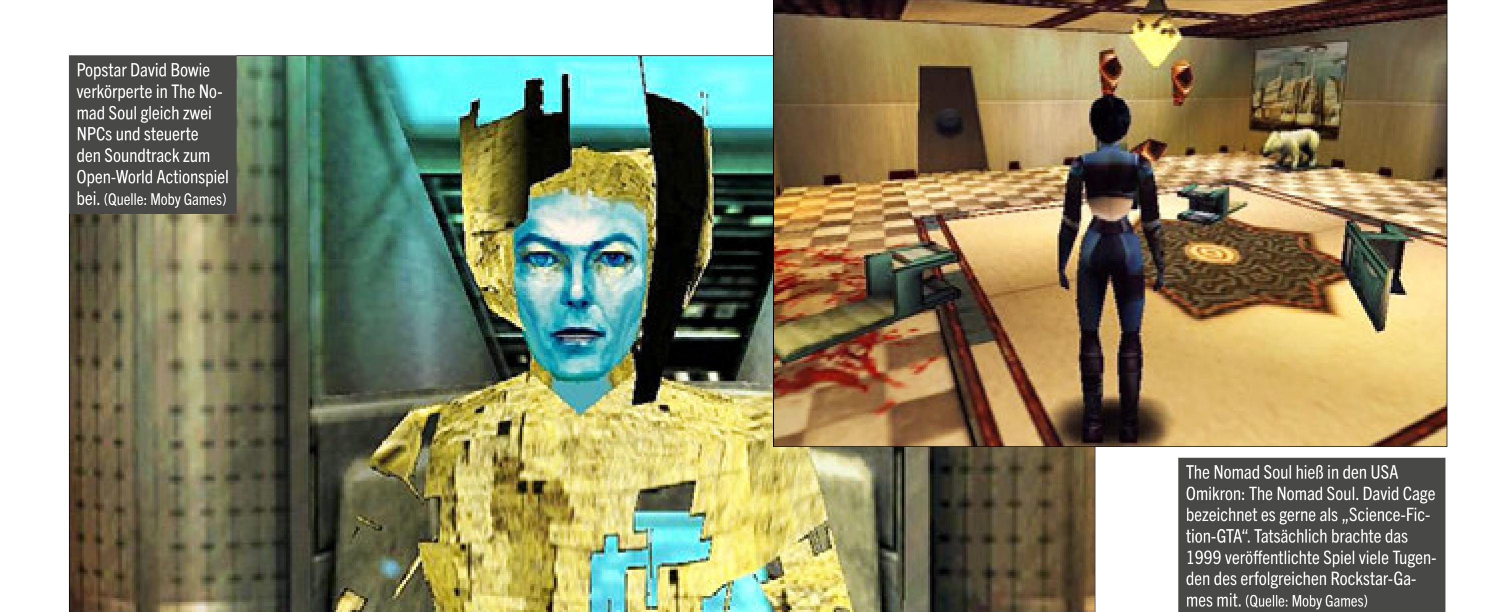
Der am 09. Juni 1969 unter dem bürgerlichen Namen David De Gruttola in Mulhouse geborene Franzose begann seine Laufbahn als Musiker und Komponist, merkte jedoch bereits in jungen Jahren, dass er trotz fehlender Programmierkenntnisse viel lieber in die Spieleentwicklung wollte.

Mit dem PC durch London

Wir reisen zurück ins Jahr 1994. Der damals noch junge David Cage arbeitete als Komponist. Er schrieb Musik für andere Künstler, Werbespots und sogar kleinere Videospiele. Zu diesem Zeitpunkt verdiente er gut und hatte sich ein Netzwerk aufgebaut. Trotzdem wollte er etwas anderes. „Ich habe für andere Musikunternehmen in meinem Studio jeden Tag gearbeitet. Ich hatte es irgendwann satt. Ich besaß eine Leidenschaft für das Schreiben und ich liebte Videospiele. Also beschloss ich, das Spiel zu schreiben, das ich schon immer wollte“, erklärte er in einem Interview mit dem Branchenmagazin MCV UK. In den folgenden Monaten arbeitete er in seiner Freizeit an einem Konzept und an einem Skript zu The Nomad Soul (in Nordamerika: Omikron: The Nomad Soul). Das Ergebnis: 200 handschriftliche Seiten. Seine ersten Ideen teilte er mit einigen Kontakten aus der Videospielszene, die er über seine bisherige Arbeit aufgetan hatte. Das Feedback war gut.

Getreu dem Motto „Alles oder nichts“ tat sich Cage 1997 mit fünf Freunden zusammen und startete mit der Entwicklung eines Prototyps. Das Budget reichte allerdings nur für sechs Monate. In den letzten Wochen ging er dann auf die Suche nach einem Publisher und Geldgeber. In London ergatterte er einen Termin bei Eidos. Mit einem PC samt Demoversion im Gepäck schleppte er sich schwitzend in deren Büros. Und hatte bereits am Tag drauf einen fertigen und vor allem französischen Vertrag vor sich liegen. „Eidos war damals fantastisch. Sie waren Rock'n'Roll. Sie machten wirklich verrückte Dinge in einer interessanten Zeit unserer Industrie. Sie gaben uns das Geld für das Projekt und stellten als einzige Bedingung, dass wir noch in diesem Monat anfangen sollten“, führte Cage im Interview aus.

Mit diesem ersten Vertrag war auch die Zukunft gesichert: Quantic Dream wurde am 02. Mai 1997 gegründet. The Nomad Soul erschien schließlich 1999. Es war kein herausragendes oder gar fehlerfreies, wohl aber ein ungewöhnliches Spiel. David Cage beschreibt es gerne als „Science-Fiction-GTA“. Tatsächlich bewegt ihr euch frei durch die Spielwelt, löst Rätsel, kämpft und könnt vor allem die Hintergründe des



Popstar David Bowie verkörperte in The Nomad Soul gleich zwei NPCs und steuerte den Soundtrack zum Open-World Actionspiel bei. (Quelle: Moby Games)

The Nomad Soul hieß in den USA Omikron: The Nomad Soul. David Cage bezeichnet es gerne als „Science-Fiction-GTA". Tatsächlich brachte das 1999 veröffentlichte Spiel viele Tugenden des erfolgreichen Rockstar-Games mit. (Quelle: Moby Games)

futuristischen Settings herausfinden. Für Hollywood-Flair sorgte die Kooperation mit Musik-Ikone David Bowie, der zwei Nebencharaktere vertonte und nebenbei den Soundtrack beisteuerte. Das Spiel verkaufte rund 600.000 Einheiten – kein Mega-Hit, aber genug, um Eidos zufriedenzustellen.

Aufstieg der digitalen Geschichtenerzähler

Aus Cages Liebe zum Schreiben entstand auch das Skript seines nächsten Projekts. Der kreative Kopf hinter Quantic Dream wollte die Medien Film und Computerspiel miteinander verschmelzen. Heraus kam Fahrenheit, das auf dem Papier ein klassischer Mystery-Thriller mit starkem Story-Fokus war. Die Inszenierung, die Geschichte und vor allem die Entscheidungsfreiheiten machten das Spiel zu etwas Besonderem.

Das Problem: die Suche nach einem Publisher für den ungewöhnlichen Titel. Im Eurogamer-Interview erklärte Cage, dass Vivendi den Pitch bereits 2003 erhielt. Die damaligen Verantwortlichen standen hinter dem Projekt. Doch über die Jahre veränderte sich das Personal und damit auch Vivendis Interesse. Quantic Dream wechselte mit Fahrenheit (in Nordamerika: Indigo Prophecy) kurzfristig zu Atari, sodass die Entwicklung trotz finanzieller Engpässe gesichert war.

Inspiriert von der Präsentation der Hit-Serie 24, wartete das Action-Adventure mit Bild-in-Bild-Momenten, vielen Freiheiten und noch mehr Plot-Twists auf. Fahrenheit schlug ein, aber David Cage zeigte sich in späteren Interviews unzufrieden, weil Atari seiner Meinung nach zu wenig ins Marketing investierte: „Das Spiel verkaufte sich in den USA gut. Wir haben damit Geld verdient, aber es war nur ein Bruchteil des Potenzials, weil das Vertrauen fehlte."

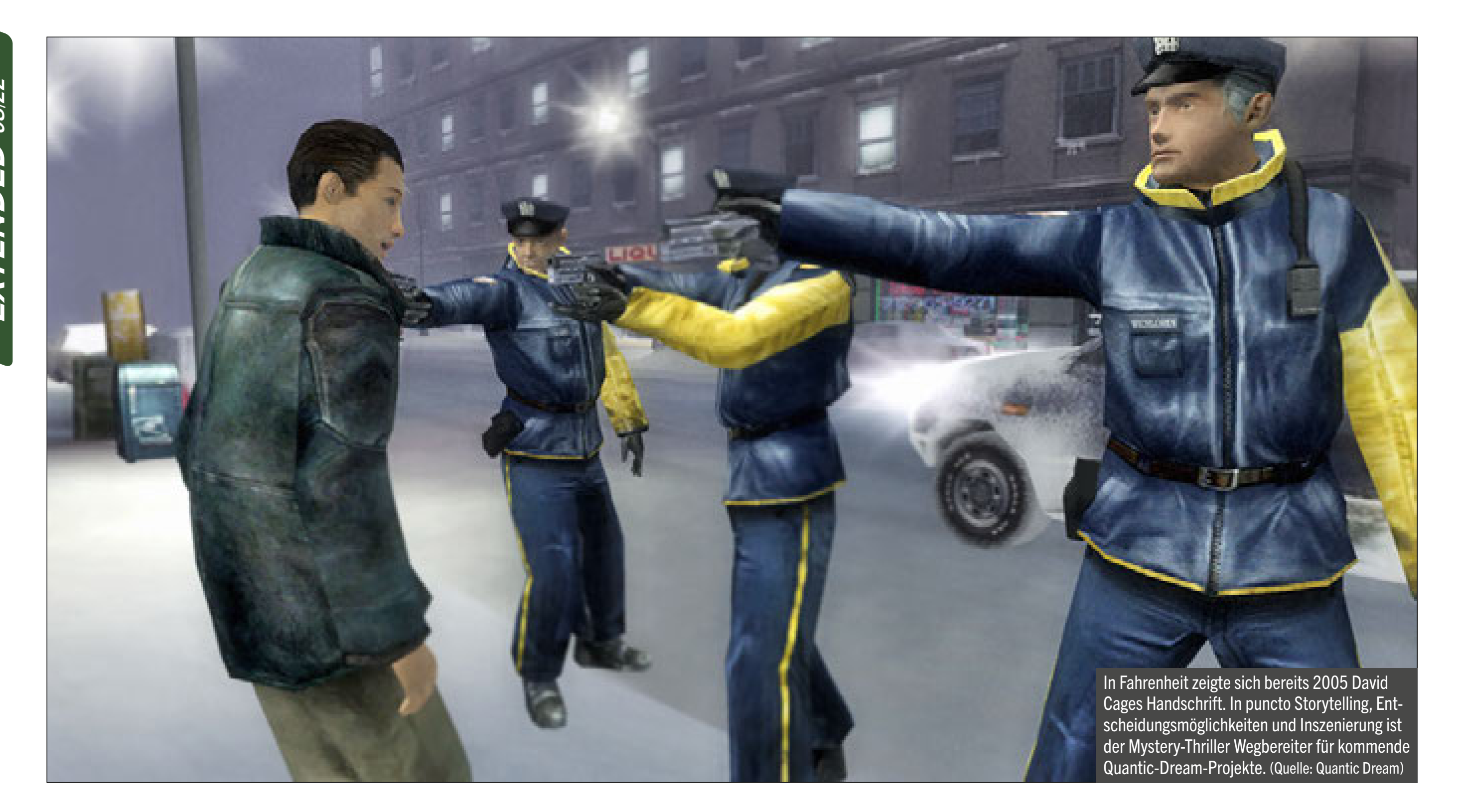
Neben den soliden Absatzzahlen überzeugten bei Fahrenheit vor allem die Kritiken und Bewertungen. Trotz etlicher Programmfehler war das Spiel ein Publikumsfavorit. Und mit ihm avancierte David Cage zur Marke für „Interactive Movies" oder auch „Narrative Adventures". Dem Pfad sollten er und Quantic Dream auch im kommenden Jahrzehnt folgen.

Die Sony-Ära

Eine Grundlage für diese Ausrichtung war moderne Motion-Capturing-Technologie, um die Darsteller, ihre Mimik und die Bewegungen aufzunehmen und



David Cage bei der Arbeit: Der Boss und Gründer von Quantic Dream ist bei Projekten wie Beyond: Two Souls nicht nur Skript-Schreiber, sondern auch Regisseur. (Quelle: Quantic Dream)



In Fahrenheit zeigte sich bereits 2005 David Cages Handschrift. In puncto Storytelling, Entscheidungsmöglichkeiten und Inszenierung ist der Mystery-Thriller Wegbereiter für kommende Quantic-Dream-Projekte. (Quelle: Quantic Dream)

zu digitalisieren. Bereits für Fahrenheit arbeitete Quantic Dream mit dem MoCap-Technologie-Entwickler Vicon zusammen. In den kommenden Jahren investierte man immer wieder in neue Ausrüstung und festigte die Verbindung mit Vicon.

Das Drehen virtueller Filme als Visitenkarte für die großen Publisher brachte letztlich den Erfolg. 2006 stellte Quantic Dream auf der E3-Messe in Los Angeles die Grafikdemo The Casting vor und erregte damit die Aufmerksamkeit vieler potenzieller Geldgeber. Das Ergebnis: Sony beauftragte Quantic Dream mit der Entwicklung eines exklusiven PS3-Spiels. Dabei handelte es sich natürlich um Heavy Rain. Das Krimi-Abenteuer verfeinerte die durch Fahrenheit entwickelte Design-Rezeptur. In den Quick-Time-Events integrierten die Macher die Bewegungsfunktionen des Sixaxis-Controllers und inszenierten das Ganze dank des höheren Budgets und modernerer Hardware wie einen Hollywood-Thriller. Heavy Rain wurde mit über drei Millionen verkauften Einheiten zum bis dato erfolgreichsten Quantic-Dream-Werk.

„David Cage als Marke, wie du es nennst, geht es nicht darum, Nachfolger zu entwickeln", führte der Quantic-Dream-Boss im Interview aus. Er erklärte weiter: „Lass mich an dieser Stelle dumm sein: Ich bin nicht in dieser Branche, um Geld zu verdienen. Ich habe Heavy Rain geschrieben, weil ich davon begeistert war und weil ich etwas zu sagen hatte." Die Zusammenarbeit mit Sony wurde 2011 verlängert. 2012 präsentierte Quantic Dream mit Kara die nächste aufwendige Grafikdemo, die bereits einen Vorgeschmack auf kommende Projekte gab. Auf Heavy Rain folgte 2015 Beyond: Two Souls mit einem erneut ganz anderen Anspruch. Mit Hollywood-Größen wie Elliot Page und Willem Dafoe in den Hauptrollen erweckte das Action-Abenteuer auch das Interesse der Mainstream-Medien. Die angesprochene Investition in die Motion-Capturing-Technologie von Vicon kam hier voll zum Tragen.

Die von Page dargestellte Jodie Holmes ist auf mysteriöse Weise mit dem Geisterwesen Aiden verbunden. Das Spiel umfasste die Erlebnisse zwischen dem 8. und dem 25. Lebensjahr der Protagonistin und ist in seiner Erzählweise episodenhaft. Der von Lorne Balfe, Normand Corbeil und Hans Zimmer geschriebene Soundtrack untermalte das Spiel mehr als treffend. Aiden brachte viele ungewöhnliche Spielmechaniken und Entscheidungsmöglichkeiten ins Spiel, wodurch sich Beyond: Two Souls stark von bisherigen Quantic-Dream-Titeln abhob.



Angst, Mitleid, Wut: Heavy Rain spielte mit euren Emotionen und band diese geschickt in den Zusammenhang ein. Moralische Entscheidungen bringen euch immer wieder in die Zwickmühle. (Quelle: Quantic Dream)

Bereits während der Fertigstellung von Beyond: Two Souls arbeitete Quantic Dream am nächsten Projekt. Detroit: Become Human basierte auf der angesprochenen Kara-Demo, besaß ein Budget von 30 Millionen US-Dollar und kam mit einem zwei- bis dreitausendseitigen Skript daher. Das Ungewöhnlichste am Spiel: Es gab kein klassisches „Game Over"; die Geschichte ging auch beim virtuellen Ableben des eigenen Charakters weiter. Das futuristische Setting funktionierte dank des hohen Produktionsaufwands ausgezeichnet. Das Motiv des spielbaren künstlichen Menschen und das Erleben der Welt erschufen eine dichte Atmosphäre und denkwürdige Augenblicke.

Schlechte Arbeitsbedingungen bei Quantic Dream?

Mitten in der Schlussphase der Entwicklung von Detroit: Become Human schlug die gemeinsame Berichterstattung der französi-



Bei Fahrenheit kam bereits die MoCap-Technologie von Vicon zum Einsatz. Bei Heavy Rain waren die Möglichkeiten noch moderner und sorgten gerade bei der Darstellung der Gesichter für noch mehr Realitätsanspruch. (Quelle: Quantic Dream)

schen Medien Le Monde, Mediapart und Canard PC ein. In verschiedenen Artikeln kritisierten sie die Arbeitsbedingungen bei Quantic Dream. Fünf ehemalige Quantic-Dream-Mitarbeitende erhoben laut Le Monde schwere Anschuldigungen und beklagten sich unter anderem über digital bearbeitete Bilder mit homophoben und sexistischen Hintergründen, aber auch mit Nazi-Symbolen bearbeitete Fotomontagen. Diese Aufnahmen sollen in internen E-Mails kursiert sein. Auf den internen Servern lagerten demnach 600 dieser Bilder und reichten teils zurück bis ins Jahr 2013. Die zitierten Quantic-Dream-Angestellten bestätigten, dass diese Fotos nur ein Teil des toxischen Arbeitsumfeldes gewesen seien. Demnach seien lange Arbeitswochen, sexuell konnotiertes Fehlverhalten und Rassismus üblich gewesen. Darüber hinaus wurde Guillaume De Fondaumière, Co-Geschäftsführer von Quantic Dream, seitens Mediaport beschuldigt, Kündigungen von Mitarbeitern gefaked und deren Abfindungen in die eigene Tasche gewirtschaftet zu haben.

Auch David Cage geriet in die Schusslinie. So wurde er beispielsweise für seine anmaßenden und teils sexistischen Bemerkungen Mitarbeiterinnen und Schauspielerinnen gegenüber kritisiert. Aufgrund seines Selbstbildes würde er in der Belegschaft unter anderem „Sonnenkönig" oder gar „Gott" genannt. Für ihn seien die Büroräume von Quantic Dream wie sein persönliches Reich, erklärten ehemalige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. In der Vergangenheit wurde Cage immer wieder für die Darstellung von Frauen in Spielen wie Heavy Rain kritisiert. Seine Skripte enthielten misogyne, aber auch homophobe und rassistische Tendenzen und verwendeten weibliche Figuren in erster Linie als Werkzeuge.

Die Unternehmensleitung – also David Cage und Guillaume De Fondaumière – wies diese Anschuldigungen als „lächerlich, absurd und grotesk" und zudem als „absolut falsch" zurück. Es folgte eine ganze Reihe von Klagen und Gerichtsverhandlungen, die sich über die folgenden Jahre erstreckte. In Bezug auf die verbreiteten, manipulierten Fotos verlor Quantic Dream gegen eine ehemalige Mitarbeiterin. Die Folge: Das Unternehmen musste rund 5.000 Euro Schadensersatz sowie 2.000 Euro Prozesskosten zahlen. Es sei seinen Verpflichtungen nicht nachgekommen, für ein sicheres Arbeitsumfeld zu sorgen.

Quantic Dream klagte gegen die „Schmierenkampagne" der Le Monde und von Media Port. Die Klage gegen die Mediapart-Berichterstattung in Bezug auf Guillaume De Fondaumières Geschäftspraktiken wurde im September 2021 abgelehnt. Die Website konnte glaubwürdig die Informationen und Hintergründe belegen. Das gelang Le Monde hingegen nicht, ohne die Identität ihrer Informanten aufzudecken. Daher war die Verleumdungsklage seitens Quantic Dream erfolgreich.

Der Imageschaden – sowohl für die Führungsspitze als auch für das Unternehmen selbst – war dennoch beachtlich. Anlässlich des 25-jährigen Jubiläums veröffentlichte Quantic Dream eine offizielle Mitteilung, in der man neue Arbeitsstrukturen und interne Prozesse darlegte. Beispielsweise arbeite man mit LGBTQIA+-Organisationen zwecks Beratung über die Darstellung bestimmter Charaktere in künftigen Spielen zusammen. Außerdem werde man auch in Zukunft auf Diversität bei



Die Zusammenarbeit mit Sony brachte auch die Stars ins Spiel. In Beyond: Two Souls übernahmen unter anderem Elliot Page und Willem Dafoe die Hauptrollen. (Quelle: Quantic Dream)



Gerade die Darstellung der Science-Fiction-Spielwelt und ihrer Charaktere machte das futuristische Abenteuer Detroit: Become Human zu einem Publikumsfavoriten. (Quelle: Quantic Dream)

Neueinstellungen und der Vergabe von leitenden Positionen achten.

Schluss mit der PlayStation-Exklusivität

Zurück zu Detroit: Become Human: Dessen Veröffentlichung in Kooperation mit Sony war für Quantic Dream ein voller Erfolg. Das Science-Fiction-Abenteuer verkaufte sich bis Oktober 2019 über 3,2 Millionen Mal und ist damit der Bestseller im bisherigen Portfolio der Franzosen. Folgerichtig wuchs Quantic Dream: Die Belegschaft bestand inzwischen aus 180 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern – also fast drei Mal so viel wie noch 2016.

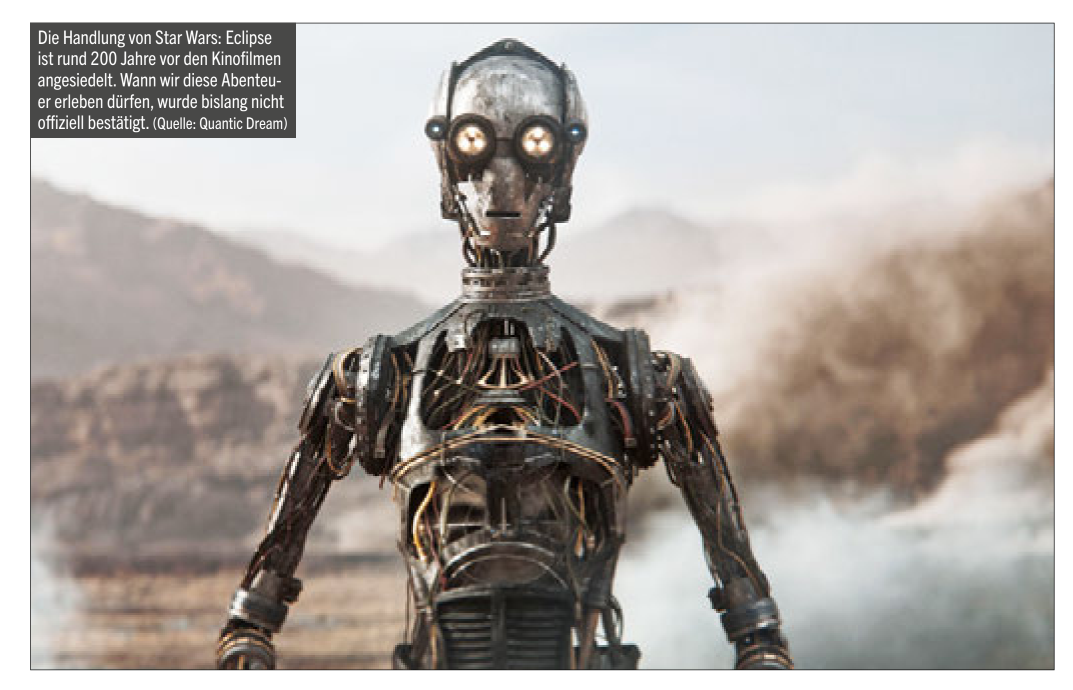
Dieser Erfolg zog auch die Augen von externen Unternehmen auf sich. Im Januar 2019 stieg das chinesische Tech-Unternehmen NetEase als Minderheitsgesellschafter bei Quantic Dream ein. Die dabei investierte Summe wurde nicht veröffentlicht. NetEase expandierte bereits in den Vorjahren stark auf dem westlichen Markt, kaufte sich beispielsweise für 100 Millionen US-Dollar bei Bungie ein und hält etwa die Lizenzrechte für Minecraft oder Eve Online für China. Darüber hinaus produziert NetEase auch das im Juni 2022 erschienene Mobile-Action-Rollenspiel Diablo: Immortal für iOS, Android und PC.

Dieser finanzielle Rückenwind brachte eine wichtige Veränderung der bisherigen Veröffentlichungsstrategie von Quantic Dream mit sich: Titel wie Heavy Rain erschienen nun auch für PC. Das französische Entwicklerstudio beendete die exklusive Partnerschaft mit Sony. Bei Gamelab Barcelona begründete David Cage diese Entscheidung: „Wir hatten das Gefühl, dass es der richtige Moment nach 23 Jahren Quantic Dream und zwölf Jahren exklusiver Zusammenarbeit mit Sony wäre, um seinem eigenen Weg und einer anderen Richtung zu folgen. Wir wollten mehr als ein Spiel gleichzeitig entwickeln. Wir wollten auch unser eigener Publisher sein. Das haben wir mit Heavy Rain auf PC getan und werden es bei Beyond und Detroit fortsetzen.“ Cage betonte dabei auch, wie wichtig die Zusammenarbeit mit NetEase für diese Entwicklung sei und dass man zukünftig auch auf den asiatischen Markt und Richtung Mobile-Sektor schauen werde. „Wir haben noch viele Ideen und verrückte Dinge, die wir in Zukunft angehen möchten“, beschloss Cage sein Statement.

Quantic Dream auf Expansionskurs

In der Folge brachte Quantic Dream nach Heavy Rain auch Beyond: Two Souls und Detroit: Become Human in Eigenregie für PC auf den Markt. Im August 2020 kündigte Quantic per offizieller Pressemitteilung an, dass Detroit: Become Human weltweit über alle Plattformen verteilt fünf Millionen Mal verkauft wurde. Im Jahr 2022 sollten es über sieben Millionen verkaufte Einheiten sein. Kurze Zeit später bestätigte man Rekordeinnahmen und erklärte, dass auch die Mitarbeiter an dieser Entwicklung durch ein internes Bonusprogramm beteiligt seien.

Der Expansionskurs ging weiter: Bereits im Dezember 2020 bestätigte man die Publishing-Partnerschaft mit dem norwegischen Studio Red Thread Games. Unter der Regie von Ragnar Tørnquist (bekannt durch The Longest Jour-



Die Handlung von Star Wars: Eclipse ist rund 200 Jahre vor den Kinofilmen angesiedelt. Wann wir diese Abenteuer erleben dürfen, wurde bislang nicht offiziell bestätigt. (Quelle: Quantic Dream)


Das aktuell größte Projekt bei Quantic Dream hört auf den Namen Star Wars: Eclipse. Das Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit Lucasfilm und soll die typische Handschrift des französischen Entwicklers tragen. (Quelle: Quantic Dream)

ney) entsteht hier das dystopische Action-Adventure Dustborn. Eine ähnliche Partnerschaft kündigte man im März 2021 für deren kommendes, bislang noch unbekanntes Projekt an. Der nächste große Schritt erfolgte bereits im Februar 2021: Quantic Dream eröffnete in Montreal, Kanada das erste Studio in Nordamerika. Stéphane D'Astous (ehemals Gründer und Leiter von Eidos-Montréal) und Yohan Cazaux (ehemals Project Lead bei Ubisofts Assassin's Creed: Valhalla) übernahmen die Führung. Man betonte hier vor allem den Standort Montreal und die Fülle an kreativen, talentierten Menschen, die es in dieser Region gibt. Die Ausweitung von Quantic Dream hatte natürlich einen handfesten Grund.

Die Zukunft von Quantic Dream

Auf den Game Awards 2021 kündigte Quantic Dream das in Zusammenarbeit mit Lucasfilm entstehende Star Wars: Eclipse an. Damit gelang dem französischen Studio erneut ein echter Mega-Coup, schließlich gehört Star Wars zu den bekanntesten Marken weltweit. Das Spiel selbst ist rund 200 Jahre vor den Kinofilmen zu Zeiten der sogenannten High-Republic-Ära angesiedelt und entführt Spieler wohl in den Outer Rim. Viel wurde bislang noch nicht von Star Wars: Eclipse gezeigt. Allerdings betonte Quantic Dream, dass eure Entscheidungen den Ausgang des Spiels maßgeblich beeinflussen werden. Zu den bislang angedeuteten Schauplätzen und Charakteren gehören unter anderem Jedi-Meister Yoda, der sich im Trailer in der Ratskammer des Ordens auf Coruscant aufhält. An Star Wars: Eclipse arbeiten die Quantic-Dream-Studios in Paris und Montreal. Einen Erscheinungszeitraum gibt es bislang nicht.

Wie die Geschichte von Quantic Dream weitergeht, das werden die kommenden Monate und Jahre zeigen. Der Erfolg und die Entwicklung von Star Wars: Eclipse werden eine nicht unerhebliche Rolle dabei spielen. Schließlich machten in den Monaten vor dem 25. Firmenjubiläum immer wieder Übernahmegerüchte die Runde. Angeblich suchte man bereits seit Jahren nach einem Käufer für das Unternehmen. In einer Zeit der großen Akquisitionen scheint daher nichts unmöglich.

Und auch wenn Quantic Dream und allen voran David Cage durchaus streitbar sind, so bleibt deren Einfluss auf die Branche und vor allem auf das Erzählmedium Videospiel unzweifelhaft. Man darf sehr gespannt sein, wie Quantic Dream in Zukunft mit der Star-Wars-Lizenz verfährt. ❑



Ein großer Erfolg: Im Oktober 2022 kündigte Quantic Dream an, dass Detroit: Become Human sich über alle Plattformen fünf Millionen Mal verkauft hat. (Quelle: Quantic Dream)

30 Jahre Batman in Spielen
Die Evolution des Dark Knight



Von der Pixel-Fledermaus zum Open-World-Ritter: Steigt ins Batmobil und reist mit uns durch die Geschichte von Batman in Computer- und Videospielen!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Lego Batman war seinerzeit das erste Superhelden-Spiel von Traveller's Tales. Der Mix aus Action, Plattformer und Rätseln in Verbindung mit reichlich Humor amüsiert bis heute Jung und Alt. (Quelle: Warner Bros.)

Nach einer überaus holprigen Entwicklung avancierte Batman: Dark Tomorrow zur Superhelden-Katastrophe. Das aus Kostengründen heruntergedampfte Actionspiel gilt bis heute als einer der miesesten Lizenztitel aller Zeiten. (Quelle: Kemco)

Batman ist ein echter Superhelden-Oldie. Der dunkle Ritter aus Gotham City blickt inzwischen auf eine über 80-jährige Geschichte zurück. Erstmals erblickte er am 30. März 1939 in der amerikanischen Comicbuchreihe Detective Comics das Licht der Welt. Zeichner Bob Kane und Autor Bill Finger konzipierten und erschufen den bis heute ikonischen Charakter.

Zuletzt verkörperte Robert Pattinson in The Batman den Milliardärssohn Bruce Wayne, der seinen Feldzug gegen das organisierte Verbrechen in der Stadt fortsetzt. Batman ist Kult – egal, ob als Comic, Film oder auch als Game. In diesem Report blicken wir zurück auf die Geschichte von Batman in Computer- und Videospielen. Wann war der dunkle Ritter ein echter Superheld und wann vielleicht auch einfach nur Comic-Trash?

Die 80er: Der Beginn der Ocean-Ära

Den Anfang machte 1986 das von Jon Ritman und Bernie Drummond entwickelte und von Ocean Software vertriebene Action-Adventure Batman. Das Spiel erschien auf Amstrad PCW / CPC, ZX Spectrum und dem MSX. Bei Batman handelte es sich um ein Knobelabenteuer aus der 3D-Iso-Perspektive von schräg oben. Kämpfe gab es hier nicht, stattdessen musste die Fledermaus Räume in der Batcave erforschen und Gefahren wie Fallen oder Monstern ausweichen. Es kam also vor allem auf gutes Timing und das Erkennen der Bewegungsmuster an. Ziel war es, Robin zu retten, indem ihr Teile für das Hovercraft findet.

Ocean Software blieb fortan die Heimat für den Dark Knight: 1988 folgte das von Special FX Software für Amiga, C64, XPC und Spectrum entwickelte Batman: Caped Crusader. Das Spiel orientierte sich in Sachen Präsentation stark an der Comic-Vorlage und führt gleich zwei bekannte Erzrivalen in unabhängigen Story-Strängen ein: den Joker und den Pinguin. Im Kern war Batman: Caped Crusader ein klassischer 2D-Sidescroller, in dem sich „Bats" mit Gegnern prügelte, den Batarang warf und kleinere Rätsel löste.

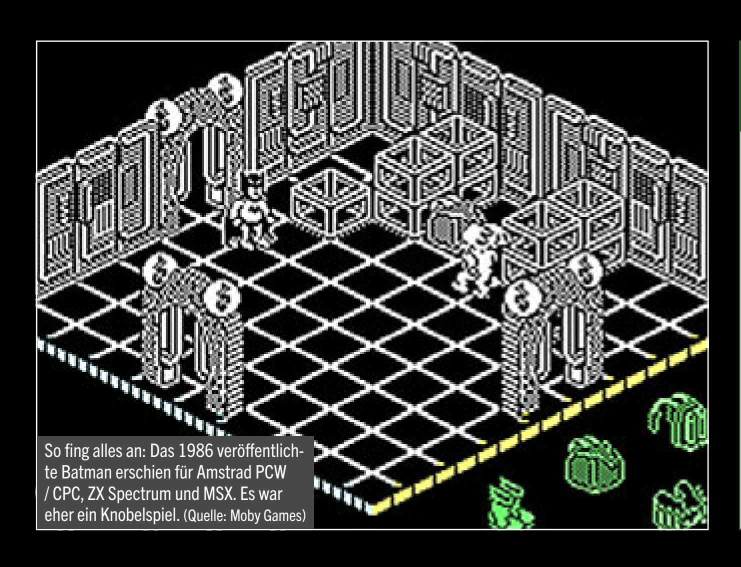
Das 1989 von Ocean entwickelte und auch vertriebene Batman kennen viele vielleicht auch als Batman: The Movie. Das Spiel war eine Filmumsetzung des im gleichen Jahr erschienenen Tim-Burton-Streifens mit Michael Keaton und Jack Nicholson in den Hauptrollen. Das Action-Game brachte nahezu alle Elemente der Vorlage auf Plattformen wie Amiga, C64, MS-DOS oder Atari ST. Abhängig vom System variierten Grafik und Ladezeiten stark. In jedem Fall musste Batman kämpfen und rätseln, heizte aber auch in Outrun-Manier durch die Straßen Gothams. Das Spiel endete in der Kathedrale der Stadt, wo ihr den mit einem Helikopter flüchtenden Joker mit einem Batarang abschießen musstet, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Ebenfalls auf dem Kinofilm basierte Batman: The Video Game, das 1989 beziehungsweise 1990 in verschiedenen Ausführungen für das Nintendo Entertainment System, den Game Boy und später auch für die PC Engine erschien. Diesem folgte das von Atari und Midway entwickelte Arcade-Spiel Batman, das ebenfalls auf dem Film fußte und 1990 beziehungsweise 1991 auf den Markt kam. Hierbei handelte es sich über weite Strecken um einen 2D-Brawler, der allerdings auch Elemente wie First-Person-Abschnitte im Batmobil oder dem Batwing enthielt.

Was an dieser Stelle natürlich auffällt: Die Verbindung zwischen Spieleindustrie und Hollywood war schon zu dieser Zeit enorm eng. Der Erfolg des Films beflügelte auch die Absätze der Games. Batman als Marke war zu diesem Zeitpunkt absolut etabliert.

Die 90er: Comic- und Film-Umsetzungen

Nach Ocean gehörte unter anderem Sunsoft zu den Lizenznehmern der bekannten Marke. 1991 folgte der für NES und Game Boy umgesetzte 2D-Plattformer Batman: Return of the Joker. Das Spiel wurde 1992 auch für Sega Genesis (bei uns Sega Mega Drive) unter dem Titel Batman: Revenge of the Joker aufgelegt. Der Titel nahm sich die Comics wieder stärker



So fing alles an: Das 1986 veröffentlichte Batman erschien für Amstrad PCW / CPC, ZX Spectrum und MSX. Es war eher ein Knobelspiel. (Quelle: Moby Games)

SPIELE, IN DENEN BATMAN EBENFALLS AUFTAUCHTE

Nicht immer spielt Bats die Hauptrolle bei seinen Videospiel-Auftritten – manchmal schaut er auch einfach nur vorbei.

Im Haupttext konzentrieren wir uns auf die Spiele, in denen Batman die klare Hauptrolle übernahm und in denen sich die Geschichte um ihn drehte. Aber natürlich gab es auch immer wieder Titel, in denen der Dark Knight als spielbarer Charakter oder Nebendarsteller in Erscheinung trat. Darunter fallen unter anderem Ensemble-Spiele wie der 1995 veröffentlichte Prügler Justice League Task Force, Mortal Kombat vs. DC Universe aus dem Jahr 2008 oder auch das 2013 erschienene Injustice: Gods Among Us. Natürlich tauchte Batman auch in weiteren Lego-Spielen wie beispielsweise The Lego Movie Videogame (2014), Lego Dimensions (2015) oder The Lego Movie 2 Videogame (2019) auf. Und in Zukunft werden wir ihn auch in dem Crossover-Prügler MultiVersus sehen. Die Fledermaus versteckt sich also nicht, sondern zeigt sich immer wieder – auch in Nebenrollen.



Das einzige große Spiel zur Nolan-Trilogie: Batman Begins blieb hinter den Erwartungen zurück. Infolgedessen wurde der Nachfolger The Dark Knight frühzeitig eingestellt. (Quelle: Moby Games)

zum Vorbild. Auf den Heimkonsolen präsentierte sich das Spiel als Mix aus Plattformer und Actionspiel. Batman griff hier auf eine Vielzahl an Waffen wie einer Armbrust, dem Batarang oder sogenannten Shield Stars – gleich drei Projektile pro Schuss – zurück. Die Game-Boy-Variante war dagegen ein reines Geschicklichkeitsspiel, das ohne Baller-Einlagen auskam.

Diesem durchaus gelungenen Abenteuer folgte die nächste Filmumsetzung: Batman Returns von 1992. In dem Hollywood-Blockbuster spielten damals Michael Keaton, Danny DeVito und Michelle Pfeiffer die Hauptrollen. Für Batman Returns gab es acht verschiedene Versionen mit teils unterschiedlichen Herstellern und Publishern. Die erfolgreichste Version stammte von Konami und erschien für 1993 NES und Super Nintendo sowie für Amiga und MS-DOS. Doch selbst diese Versionen unterschieden sich technisch und spielerisch stark voneinander. Waren die Nintendo-Varianten noch 2D-Brawler, erwies sich die Amiga-Umsetzung als katastrophal mies umgesetzter Sidescroller, wohingegen die DOS-Version eher einem Plattformer glich.

Konami blieb der Lizenz ebenfalls treu und lieferte 1993 mit Batman: The Animated Series einen weiteren guten Sidescroller ab. Hier konnte man nicht nur die Fledermaus, sondern auch Robin in zwei der fünf Levels übernehmen. 1994/1995 folgte The Adventures of Batman & Robin, dessen SNES-Version ebenfalls von Konami stammte, während die Version für Sega CD und Genesis von Clockwork Tortoise und die Game-Gear-Versoftung von Novotrade entwickelt wurde. Als Vertrieb der Sega-Umsetzungen fungierten die Sonic-Macher selbst. Wenig überraschend unterschieden sich die Spiel abhängig von den Plattformen: Die SNES-Variante ging in Richtung Action-Adventure, während die Sega-Adaption stärker auf den Einsatz von Schusswaffen setzte.

Richtig spannend wurde es dann wieder mit der nächste Filmadaption. 1995 kam Batman Forever unter der Regie von Joel Schumacher in die Kinos. Val Kilmer übernahm die Rolle des Batman, dazu waren unter anderem Jim Carrey als Riddler und Tommy Lee Jones als Two-Face zu sehen. Das gleichnamige Spiel drängte im gleichen Jahr für SNES, Game Boy, Sega Genesis und Game Gear auf den Markt. 1996 folgte die Windows-Umsetzung. Entsprechend unterschiedlich fielen einmal mehr die Fassungen aus. Am interessantesten ist hier sicher die Genesis-Variante, die auf der umgebauten Mortal-Kombat-Technologie basierte und in der Darstellung des Beat 'em Ups auf digitalisierte und in Sprites umgewandelte Schauspieler setzte. Dadurch unterschied sich der Look des Spiels signifikant von früheren Adaptionen. Acclaim brachte 1996 beziehungsweise 1997 auch noch Batman Forever: The Arcade Game in die Spielhallen – ein angepasstes Prügelspiel für ein bis zwei Teilnehmer. Hier konntet ihr als dynamisches Duo Riddler, Two-Face und deren Kumpanen verhauen.

Das Batman-Jahrzehnt der 90er endete mit einer weiteren Umsetzung zu einem alles andere als herausragenden Film. Nach Batman Forever kam bekanntermaßen Batman & Robin: Der 1997 angelaufene Kinofilm mit George Clooney als Batman, Arnold Schwarzenegger als Mr. Freeze, Alicia Silverstone als Batgirl und Uma Thurman als Poison Ivy ist bis heute ein misslungener Superhelden-Fiebertraum. 1998 erschien das gleichnamige Spiel für die erste PlayStation-Generation. Ihr hattet die Wahl zwischen Batman, Robin und Batgirl als spielbarem Charakter. In puncto Levelstruktur nahm das Spiel erste Open-World-Anleihen, auch wenn Schauplätze wie etwa das Museum durch Ladebildschirme von Gotham abgetrennt waren. Ansonsten bot Batman & Robin einen wilden Genre-Mix aus Action, Plattformer, Puzzles und



Das Batmobil spielte nur in einem kleinen Teil der veröffentlichten Lizenzspiele eine tragende Rolle. Batman: Gotham City Racer stellt das Vehikel allerdings in den Mittelpunkt: In dem storybasierten Rennspiel jagt ihr Schurken wie Two-Face durch die Straßen Gothams. (Quelle: Moby Games)

Batman Returns für das Nintendo Entertainment System war kein herausragendes Spiel, sondern erinnerte stark an eher mäßige Actiontitel wie Double Dragon. (Quelle: Moby Games)

Fahrsequenzen. Klingt interessant, war aber etwas überambitioniert und ging so eher als Flop durch.

Die 2000er: Erst der Rückzug, dann der Arkham-Asylum-Hit!

In den kommenden Jahren wurde es ruhiger um Gothams dunklen Ritter, was sicherlich auch an der kurzen Hollywood-Verschnaufpause bis zur 2005 startenden Dark-Knight-Trilogie lag. Kleinere Titel wie das 2000 von Kemco entwickelte und von Ubisoft vertriebene Batman Beyond: Return of the Joker übernahmen das Ruder. Hier diente eine TV-Zeichentrickserie und im Speziellen der gleichnamige Film als Grundlage. Sonderlich gut kam das Actionspiel auf PlayStation und Nintendo 64 allerdings nicht an; es gilt als Flop.

Danach erschienen 2001 der Arcade-Flitzer Batman: Gotham City Racer sowie das solide Action-Adventure Batman: Vengeance, das für PlayStation 2, Xbox, PC und Gamecube sowie in einer angepassten Version für Game Boy Advance erschien. Das Spiel fußte dabei auf der TV-Serie The New Batman Adventures und griff im US-Original auf einen Großteil der Original-Synchronsprecher zurück. Spielerisch handelte es sich um ein Third-Person-Actionspiel mit starkem Nahkampf-Fokus sowie gelegentlichen Ausflügen im Batwing. Immerhin wurde der Titel 2003 mit Batman: Rise of Sin Tzu fortgesetzt. Witzigerweise sollte der von Jim Lee erfundene Bösewicht Sin Tzu hier über 15 Jahre seinen einzigen Auftritt fristen, ehe er erstmals in einem der Comics aufkreuzte. Batman: Rise of Sin Tzu konnte nicht nur alleine sondern auch mit bis zu vier Teilnehmern gespielt werden. Als Charaktere standen Batman, Batgirl, Robin und Nightwing parat.

Einen vorläufigen Tiefpunkt erreichte die Lizenz mit dem ebenfalls 2003 veröffentlichten Batman: Dark Tomorrow für Gamecube und Xbox. Trotz einer exklusiv für das Actionspiel entworfenen Geschichte floppte es nach einer holprigen Entwicklung: Miese Kameraführung, hakelige Steuerung und viele Programmfehler machten Batman: Dark Tomorrow bis heute zu einem der schlechtesten Videospiele überhaupt. Kein Wunder, dass die angekündigte PS2-Portierung gecancelt wurde.

Ähnlich vergessenswert war die 2005 von Eurocom entwickelte und von Electronic Arts vertriebene Filmadaption Batman Begins. Hierbei handelte es sich um ein klassisches Third-Person-Action-Adventure – gewürzt mit Kampf, Stealth und Rätseln. Um der Lizenz Rechnung zu tragen, bauten die Macher auch Action-Passagen im Tumbler und sogar Filmausschnitte ein. Batman Begins war keine Katastrophe, aber leider auch kein Verkaufsschlager. Das ebenfalls in Entwicklung befindliche Batman: The Dark Knight war ursprünglich zum Erscheinen des zweiten Teils der Nolan-Trilogie für PlayStation 3 und Xbox 360 geplant, wurde aber noch während der laufenden Arbeiten eingestellt. Sehr bedauerlich, denn so gab es zum wahrscheinlich besten Batman-Film aller Zeiten nie ein passendes Spiel.

Einen gänzlich anderen Twist bei der Versoftung der Batman-Lizenz fand indes Traveller's Tale im Jahr 2008. Lego Batman: The Videogame brach die bekannte Lego-Formel auf die Batman-Marke herunter: Rätsel, Action und Humor passten überraschend gut zusammen und so erreichte Lego Batman vor allem auch eine jüngere Zielgruppe. Lego Batman war die erste Superhelden-Umsetzung von Traveller's Tales, der viele weitere wie Lego Batman 2: DC Super Heroes (2012), Lego Marvel Super Heroes (2013), Lego Batman 3: Beyond Gotham (2014) oder Lego DC Super-Villians (2018) folgen sollten.

Jetzt kommen wir aber zu dem Spiel, das wahrscheinlich viele, die diesen Artikel lesen, sehnlichst erwartet haben: Batman: Arkham Asylum von 2009. Rocksteady Studios stellte hier das bis dato womöglich beste Superhelden-Abenteuer auf die Beine und adaptierte die Essenz der Batman-Comics nahezu perfekt im Gameplay des Action-Adventures.



Oceans Batman: The Video Game basierte auf dem Tim-Burton-Film von 1989. Bei den Fahrten durch Gotham City (hier in der Amiga-Version) musste man im richtigen Moment per Tastendruck einen Enterhaken auswerfen, um sich an Laternen um die Ecken zu ziehen. (Quelle: Moby Games)

Kein Flop, aber auch kein Überflieger: Das Action-Adventure Batman: Vengeance basierte auf der TV-Serie The New Batman Adventures und bot solide Comic-Kost inklusive Ausflügen im Batwing. (Quelle: Moby Games)

Die Briten stellten Batman als kampferprobten Detektiv mit Hightech-Equipment dar. Und so verbanden die Entwickler geschickt Schleich-Elemente mit einem wegweisenden Nahkampfsystem und einer genialen Umsetzung der Vorlage. Arkham als virtuelle Spielwiese wurde perfekt umgesetzt und mit tollen Bossgegnern wie Poison Ivy, Killer Croc, Scarecrow und schlussendlich dem Joker gekrönt. Batman: Arkham Asylum erwuchs zum Mega-Hit und heimste zurecht unzählige Awards und Game-of-the-Year-Auszeichnungen ein.

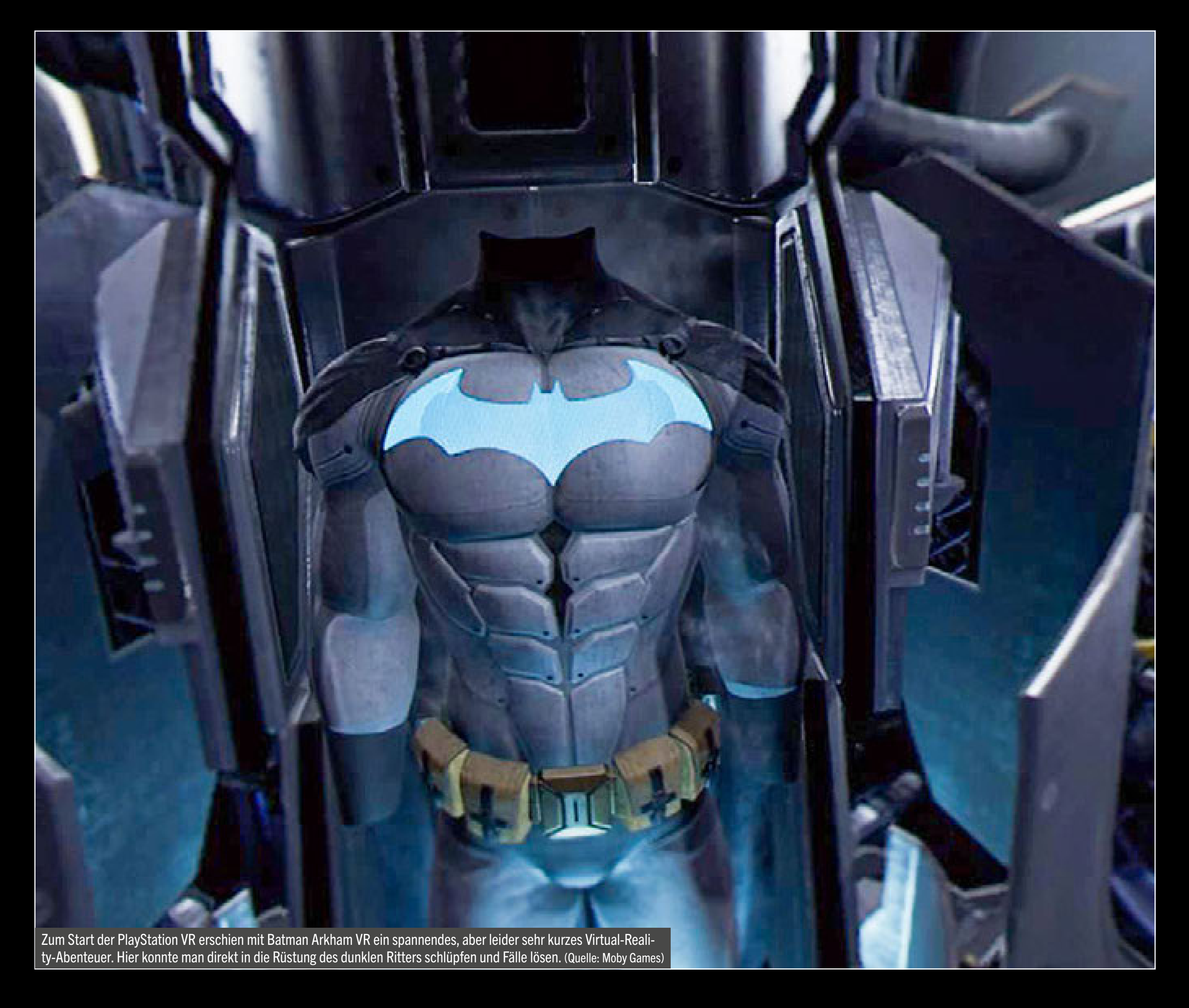
Die 2010er: Das Comeback der Fledermaus

Nach einer längeren Durststrecke erhielt Batman mit Arkham Asylum also endlich das Spiel, das das Potenzial der Comic-Vorlage am besten widerspiegelte. Zugleich herrschte dank Christopher Nolans Dark-Knight-Reihe eine wahre „Batmania". Der dunkle Ritter kam endlich aus dem Schatten und avancierte nach langer Zeit wieder zum Mainstream-Star.

Zugegeben, die Wii- und Nintendo-DS-Adaption Batman: The Brave and the Bold spielte 2010 noch nicht in diesen Hype hinein. Stattdessen aber legte Rocksteady Studios bereits 2011 mit Batman: Arkham City nach. Man weitete hier vor allem das Spielgebiet aus – von der Nervenheilanstalt Arkham hin zur offenen Spielwelt von Arkham City. Rocksteady bewahrte den Gameplay-Kern des erfolgreichen Vorgängers, ergänzte die Formel allerdings um an die Charaktere angepassten Nebenaktivitäten wie die Riddler-Missionen, klügere Gegner-KI und erweiterte Fähigkeiten. Kurzum: Der britische Entwickler machte hier nahezu alles richtig und übertrumpfte den eigenen Erfolg noch einmal.

Das 2013 erschienene Batman: Arkham Origins für PC, PlayStation 3, Xbox 360 und Wii U wurde nicht mehr von Rocksteady, sondern von WB Games Montreal entwickelt. Im Grunde war das kein Problem, allerdings fühlte sich das Spiel eher wie eine bessere Erweiterung der Vorgänger an. Die Story setzte neun Jahre vor den Geschehnissen von Batman: Arkham Asylum an und skizzierte einen jungen Batman, auf den ein Kopfgeld ausgesetzt wurde. Das Spiel wurde insgesamt wohlwollend aufgenommen, auch wenn es die Serie nicht maßgeblich voranbrachte. Zeitgleich erschien der Handheld-Ableger Batman: Arkham Origins Blackgate für Nintendo 3DS und PlayStation Vita. Das 2.5D-Stealth-Action-Game funktionierte dank der Touch-Steuerung zur Verwendung des Batarangs und den damit verbundenen Positionswechseln innerhalb der Levels überraschend gut. Zu einem Blockbuster reichte es nicht, wohl aber zu einem soliden Superhelden-Abenteuer für unterwegs, das später auch unter anderem für PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und Xbox One umgesetzt wurde.

2015 kehrte Rocksteady Studios mit Batman: Arkham Knight zurück, konnte aber den Erfolg früherer Zeiten nicht wiederholen. Erstmals in der Seriengeschichte nahmt ihr im Batmobil Platz, das nicht nur aufgerüstet werden konnte, sondern auch als Panzer fungierte. Die Steuerung war allerdings mehr als gewöhnungsbedürftig, was die Navigation innerhalb Gotham Citys erschwerte. Batman: Arkham Knight überzeugte die Kritiker trotzdem, wären da nur nicht die technischen Probleme bei der PC-Version gewesen. Das Spiel erschien in einem desolaten Zustand und wurde kurz nach dem Launch wieder von der Verkaufsplattform Steam abgezogen. Für die PC-Portierung zeichnete allerdings nicht von Rocksteady Studios, sondern Iron Galaxy Studios verantwortlich. Publisher Warner Bros. entschuldigte sich für das Desaster und schenkte Käufer unter anderem die Arkham-Reihe als Wiedergutmachung.



Zum Start der PlayStation VR erschien mit Batman Arkham VR ein spannendes, aber leider sehr kurzes Virtual-Reality-Abenteuer. Hier konnte man direkt in die Rüstung des dunklen Ritters schlüpfen und Fälle lösen. (Quelle: Moby Games)

Auch Telltale knöpfte sich die Batman-Lizenz vor und versoftete sie in gleich zwei aus fünf Episoden bestehenden Adventure-Reihen. Telltale-typisch machten diese vor allem durch ihre Entscheidungsfreiheiten und ihre ausgefeilte Story auf sich aufmerksam. (Quelle: Moby Games)

In der Folgezeit erschienen vor allem kleinere Titel unter der Batman-Lizenz: In dem fünfteiligen Episoden-Adventure Batman: The Telltale Series (2016) etwa erlebte man eine neue Geschichte und traf – wie für die Telltale-Abenteuer üblich – wichtige Entscheidungen. Batman Arkham VR war indes ein wichtiger Launch-Titel zum Start von Sonys PlayStation VR im jahr 2016 und erschien auch für HTC Vive und Oculus VR. Im Arkham-Universum angesiedelt, hatten Batman-Fans Gelegenheit, in den Anzug des dunklen Ritters zu schlüpfen und Gadgets wie den Batarang oder den Greifhaken in der Virtual-Reality-Spielwelt selbst zu verwenden. Das puzzlelastige Action-Abenteuer war zwar enorm kurz, dafür atmosphärisch dicht. Im gleichen Jahr wurden Batman: Return to Arkham, Batman: Arkham Asylum und Batman: Arkham City für PlayStation 4 und Xbox One neu aufgelegt. 2017 folgte schließlich Batman: The Enemy Within, der Nachfolger zu Batman: The Telltale Series. Batman sieht sich nach der Rückkehr des Riddlers nach Gotham City zwischen den Fronten und muss so unangenehme Bündnisse eingehen. Für seine vielschichtigen Twists und Entscheidungsmöglichkeiten erhielt die fünfteilige Serie sehr gute Kritiken.

Wie geht's weiter mit dem virtuellen Batman?

Eines ist sicher: Die Batman-Lizenz und das damit zusammenhängende Universum sind noch längst nicht tot, erreichten aber ihren Höhepunkt aber zweifellos mit Rocksteadys Arkham-Reihe. Wir meinen: Besser geht Batman nicht! Mit Gotham Knights geht's am 25. Oktober 2022 zurück in die vom Verbrechen gebeutelte Metropole. Allerdings ohne Batman. Der ist nämlich bereits tot. Stattdessen muss seine Familie bestehend aus Batgirl, Nightwing, Red Hood und Robin den Job übernehmen. Das Open-World-Action-Rollenspiel kann dabei sowohl solo als auch im Zwei-Spieler-Koop bewältigt werden. Nun bleibt abzuwarten, ob das von Warner Bros. Games Montreal entwickelte Spiel auch den großen Fußstapfen der Arkham-Serie folgen kann. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt! ❑



Das bisher größte Batman-Spiel: Rocksteadys Open-World-Epos Batman: Arkham Knight öffnete für Spieler die Pforten zum virtuellen Gotham City, litt aber in der PC-Version zum Start unter vielen Programmfehlern. (Quelle: Warner Bros. / Screenshot: Medienagentur plassma)

Mit Batman: Arkham Asylum eroberte der DC-Superheld 2009 endgültig den Games-Olymp. Rocksteady fing die Essenz des Batman-Charakters perfekt ein. (Quelle: Warner Bros.)

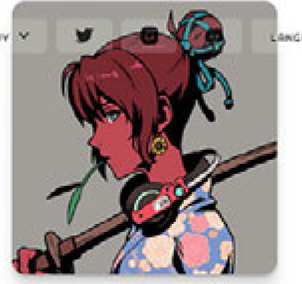




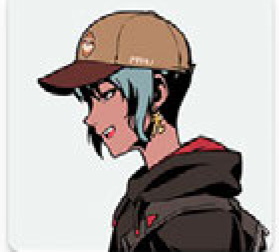










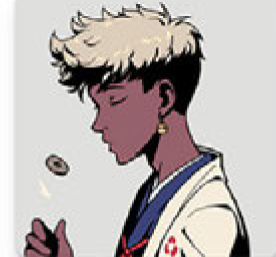






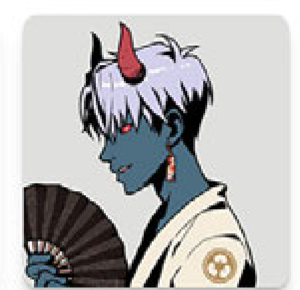












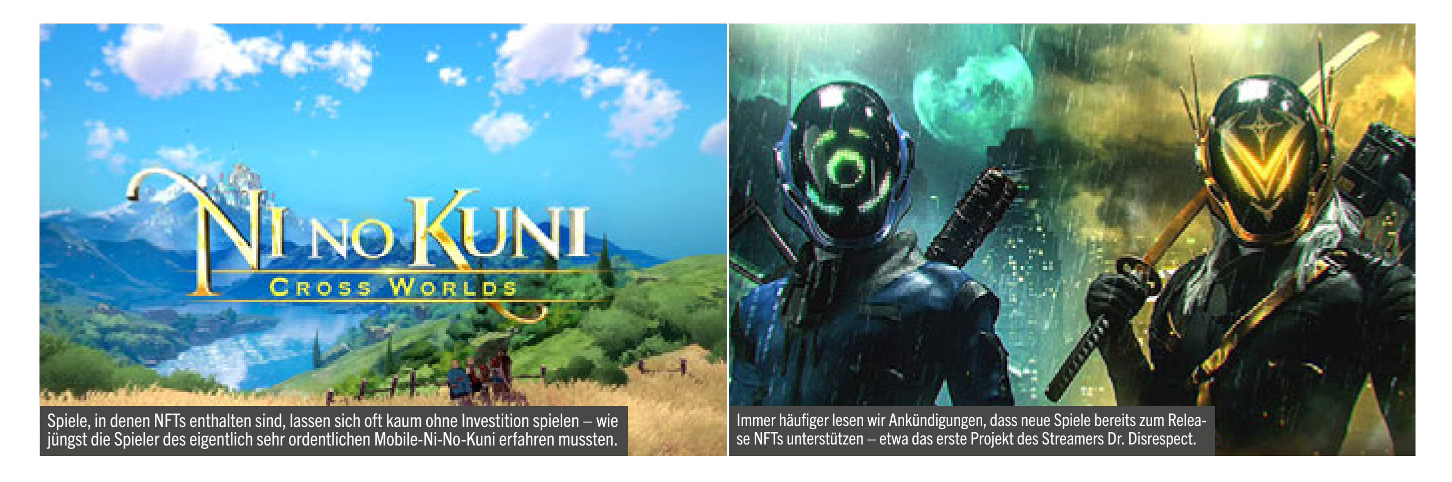
Wir haben keine Chance gegen NFTs in Videospielen

KOLUMNE



Der NFT-Kurseinbruch gibt Grund zur Hoffnung, dass NFTs in Spielen bald keine Rolle mehr spielen werden – oder doch nicht? Wie Bitcoin, Blockchain und exklusive NFT-Collections wie Bored Ape Yacht Club in die Kursschwankung mit reinspielen, spekuliert unsere Redakteurin Toni in ihrer Kolumne.

Von: Antonia Dreßler



Spiele, in denen NFTs enthalten sind, lassen sich oft kaum ohne Investition spielen – wie jüngst die Spieler des eigentlich sehr ordentlichen Mobile-Ni-No-Kuni erfahren mussten.

Immer häufiger lesen wir Ankündigungen, dass neue Spiele bereits zum Release NFTs unterstützen – etwa das erste Projekt des Streamers Dr. Disrespect.

Während eine Vielzahl an Entwicklerstudios NFTs ganz, ganz toll finden, machen sich noch viel mehr Spieler berechtigterweise Sorgen, wie monetär die Gamingwelt eigentlich noch werden soll. Der große NFT-Kurseinbruch vor ein paar Wochen kam daher vielen Leuten entgegen und die Hoffnung besteht, dass es damit um die digitalen Tokens endgültig geschehen ist. Nun, man kann über NFTs sagen, was man will und die Frage, nach ihrer Daseinsberechtigung ist sicherlich nicht unbegründet, aber eines ist klar: Sie werden in nächster Zeit nicht aufhören zu existieren. Im Gegenteil, die „Gefahr“ eines erneuten Hypes ist überaus realistisch.

Der beschriene Abwärtstrend von NFTs ist nämlich nichts anderes als die Reaktion auf den Kryptocrash – den Einbruch von Kryptowährungen –, welcher sich wiederum durch die aktuellen weltwirtschaftlichen Unsicherheiten ergab und ergibt. Warum das so ist, lässt sich einfach zusammenfassen: Wenn man Geld braucht, verkauft man das unsicherste Objekt mit den größten Preisschwankungen. Und auf dieser Liste sind Bitcoins nun einmal ganz weit oben.

Dabei darf man aber nicht dem Irrglauben unterliegen, zu denken, dass es sich hier um viele Privatpersonen handelt, die alle auf die gleiche Idee kamen und ihre digitalen Güter abstießen. Stattdessen wurden laut Investmentbank Morgan Stanley via Financial Times bis zu zwei Drittel der des sogenannten Bitcoin-Handelsvolumens 2021 von Krypto-Institutionen gestemmt. Dazu zählen Depotbanken, Börsen und Kryptofonds, die untereinander handeln. Dieses Jahr ist der Anteil an institutionellen Anlegern auf rund 75 Prozent gestiegen, private Anleger spielen im großen Spiel der Preisschwankungen also eine zunehmend kleinere Rolle.

ZUSAMMENHANG KRYPTOWÄHRUNG UND WIRTSCHAFT

Das ist deswegen wichtig, weil sich dadurch der Bitcoin-Kurs nicht mehr wie eine unabhängige Kapitalanlage verhält, sondern den realen Wirtschaftsschwankungen unterliegt. Konkret heißt das, dass sich Bitcoin immer weiter dem Aktienindex NASDAQ annähert, der nicht nur die 100 größten Aktienunternehmen indexiert, sondern zeitgleich mit der Kryptowährung einen steilen Flug nach unten einlegte. Und wo eine Kryptowährung schwankt, schwanken die anderen auch – in diesem Falle Ethereum. Das hat insofern etwas mit NFTs zu tun, weil diese auf den jeweiligen Blockchains der Währungen liegen und sie in der entsprechenden Währung gehandelt werden. Geht der Wert von Ethereum runter, so wird auch das NFT günstiger, verliert also an Wert.

Und weil Kryptowährungen genauso wie NFTs keinen realen Gegenwert haben und daher sehr spekulativ sind, hängt deren Kurs auch vom allgemeinen Krypto-Image ab. Dieses wird in sogenannten Angst-Gier-Indexen ausgedrückt, wo die Angst vor finanziellem Verlust mit der Gier auf leicht verdientes Geld aufgewogen wird. Die Werte errechnen sich aus dem Marktgeschehen, Medienanalysen und Umfragen, wobei Bitcoin sich aktuell auf dem Niveau 12 von 100, also bei „extremer Angst“ befindet, und Etherum mit einem Wert von 24 ebenfalls noch die Bewertung „Angst“ erhält.

Bored Ape Yacht Club ist einer der bekanntesten Vertreter des NFT-Hypes.

Und wer Angst hat, der verkauft, in diesem Fall seine NFTs. Die entstandene Abwärtsspirale gab daher vielen NFT-Kritikern Grund zur Hoffnung, dass sich der Trend selbst auslöscht.

Doch die Kurse haben sich nicht nur gefangen, sie steigen auch wieder. Zwar haben NFTs eigentlich keinen echten Wert, das Prinzip der Verknappung funktioniert aber trotzdem. Von jeder NFT-Collection gibt es nämlich nur eine begrenzte Stückzahl zu kaufen und wer beim Spekulationsspiel bisher leer ausging, kauft nun die immer noch nicht günstigen Tokens zum Sonderangebot.

DIE BELIEBTESTEN NFTS

Das System der Verknappung funktioniert besonders gut bei NFTs, deren Exklusivität besondere Privilegien mit sich bringt, wie das Benutzen bestimmter Online-Plattformen. So ist es kein Zufall, dass NFTs mit Affen assoziiert werden. Das ist dem extrem öffentlichkeitswirksamen Projekt Bored Ape Yacht Club geschuldet. Dabei handelt es sich um eine Collection von 10.000 Affenbildern, die gleichzeitig als Eintrittskarten zu einem virtuellen Kunstprojekt, Chatraum und Online-Shop dienen. Warum man daran teilhaben wollte? Na, weil auch Paris Hilton, Jimmy Fallon, Eminem und Snoop Dogg in diesem Club sind. Exklusivität durch Exklusivität ist ein Geschäftsmodell, dass bei NFTs anscheinend besonders gut funktioniert. Und da es immer Leute geben wird, die auf der gleichen Liste stehen wollen wie große Stars und Sternchen, werden derartige NFTs nicht aussterben.

Es gibt natürlich auch Gegenbeispiele. Das beweist Azuki, welches exakt dasselbe Geschäftsmodell bietet wie die Affengeschichte. Dass Azuki nach dem allgemeinen Abwärtstrend sich nicht zu erholen scheint, liegt aber vor allem an einem Twitter-Post der Entwickler.

Darin wurde beiläufig bekannt gegeben, dass das Team zuvor nicht schon ein oder zwei, sondern ganze drei Projekte hochgezogen hatte, die sie einfach fallen lassen hatten, als sie nicht mehr lukrativ genug erschienen und man sich besseren Projekten zuwenden wollte. Dass man so einem Team nicht vertrauen will, ist verständlich und setzt hier die Abwärtsspirale fort, die bei anderen Projekten bereits nachgelassen hat.

NFT-ENTWICKLER-IDENTITÄT AUFGEDECKT

Und damit befinden wir uns auch bei dem Punkt, warum NFT-Projekten so wenig Vertrauen geschenkt wird. Die Erfinder oder Entwickler solcher Projekte sind im Regelfall nämlich anonym, was eine Nachverfolgung zu etwaigen bereits gescheiterten Unternehmen oder dubiosen Hintergründen nahezu unmöglich macht.

Im Falle von Bored Ape Yacht Club existiert beispielsweise zwar eine Firma mit öffentlichem CEO, die Identitäten von zwei der vier Gründer wurden aber erst diesen Februar von Buzzfeed aufgedeckt. Mit der Kryptobranche hatten die beiden vorher übrigens nichts zu tun, was es fraglich macht, ob sich unter diesen Vorzeichen überhaupt Prominenz in das Projekt eingekauft hätte, die ja das wichtigste Verkaufsargument darstellt. Doch obwohl diese Anonymität zwielichtige Gestalten deckt und sich bereits mehr als ein Projekt als Betrugsmasche herausstellte, werden NFTs nicht wieder verschwinden.

Denn ja, man kann argumentieren, dass NFTs keinen Wert haben, aber aus Investorensicht unterscheiden sie sich nicht von anderen Prestige-Gegenständen wie Gemälden oder Skulpturen. Ihr Wert bemisst sich daran, was die Leute bereit sind zu zahlen. Und ob ich nun einen echten Kandinsky kaufe oder mir eine Kopie an die Wand hänge, macht genauso viel Unterschied, wie jene zwischen einem NFT und einer digitalen Kopie.

NFTS UND DIE ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE

Die Mondpreise, die bezahlt werden, sind aber nicht nur astronomisch, sondern schlicht zu hoch, um als Normalsterblicher hinterherzukommen, und daher ist der Begriff Investitionsblase durchaus angebracht. Dass diese Blase geplatzt ist, stimmt so trotzdem nicht – es wurde lediglich etwas Luft herausgelassen. Genauso wie bereits letztes Jahr im Juni, als die NFT-Blase angeblich schon mal geplatzt war, als der Umsatz um 90 Prozent einbrach, und das zufälligerweise gleichzeitig mit dem Bitcoin-Kurs.

Dass die Preise so viel stärker schwanken als bei herkömmlichen Kursen, liegt am Wechsel aus Hype und Angst. Das führt aber nicht nur zur Unberechenbarkeit des Marktes, sondern durch die hohe Aufmerksamkeit zu weitreichendem Wachstum des Marktes durch neue Projekte.

Dass diese Projekte mehr oder weniger stark in die Spielebranche überschwappen, ist keineswegs ideal, lässt sich aber auf lange Sicht kaum aufhalten. Daher fällt die Prognose düster aus: NFTs werden nicht verschwinden. Sie werden relevanter werden und ein echtes Entkommen auf Dauer kaum möglich sein. ❑



Bored Apes kosten aktuell über 100.000 Euro pro Stück – eine wirklich teure Eintrittskarte in einen gewollt exklusiven Klub.